



**T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

DOKTORA TEZİ

**ERGENLERİN ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARDAKİ DENEYİMLERİ VE
OYUNA İLİŞKİN TUTUMLARININ İNCELENMESİ**

Ferahim Yeşilyurt

**Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
Eğitimde Psikolojik Hizmetler Programı**

**Prof. Dr. İrfan Erdoğan
Tez Danışmanı**

İstanbul, 2014

2502100104 öğrenci numaralı Ferahim Yeşilyurt tarafından hazırlanan bu çalışma 04/02/2014 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitimde Psikolojik Hizmetler programında Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Jürisi

Prof.Dr. İrfan ERDOĞAN
İ.Ü. Hasan Ali Yücel
Eğitim Fakültesi
Eğitim Bilimler Bölümü
Danışman



Yrd. Doç. Dr. S. Armağan Yıldız
İ.Ü. Hasan Ali Yücel
Eğitim Fakültesi
Eğitim Bilimleri Bölümü



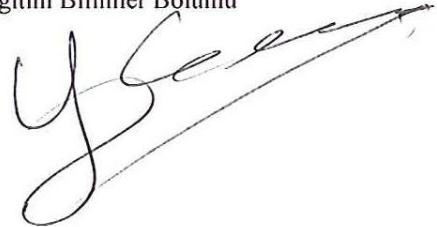
Yrd.Doç. Dr.Yasemin Derelioğlu
İ.Ü. Hasan Ali Yücel
Eğitim Fakültesi
İlköğretim Bölümü



Yrd. Doç. Dr. Hatice Ergin
İ.Ü. Hasan Ali Yücel
Eğitim Fakültesi
Eğitim Bilimler Bölümü



Yrd.Doç.Dr. Demiralı Yaşar Ergin
Trakya Üniversitesi
Eğitim Fakültesi
Eğitim Bilimler Bölümü



Bu çalışma İstanbul Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Yürütücü Sekreterliğinin 30376 numaralı projesi ile desteklenmiştir

ÖNSÖZ

Bu araştırma, liselerdeki ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarını incelemektedir. Araştırma gerek oyun dünyasından gerekse akademik çevrelerden birçok kişinin desteği ile gerçekleşmiştir. Öncelikle lisans eğitimimden bu yana yaşamımın her alanında etkisini ve desteğini hissettiğim, vizyoner bakışıyla yaşamımda yeni kulvarlar açan, tez danışmanlığı süresince de görüş ve önerileriyle tezime sağladığı katkılarıyla bana ışık tutan, geçmişten bugüne benim için kelimenin tam anlamıyla Eğitim Lideri olan değerli hocam Prof. Dr. İrfan Erdoğan'a teşekkürü borç bilirim.

Doktora öğrenimimde kendilerinden ders aldığım ve çok şey öğrendiğim değerli hocalarım, Doç. Dr. Esra İşmen Gazioğlu, Yrd. Doç. Dr. S. Armağan Yıldız, Yrd. Doç. Dr. Yasemin Derelioğlu ve Yrd. Doç. Dr. Tamer Ergin'e, katkılarıyla tezimi zenginleştiren Yrd. Doç. Dr. Z. Marilena Leana'ya, istatistik işlerimde destek olan Yrd. Doç. Dr. Demirali Yaşar Ergin ve doktora yolculuğunda her zaman desteklerini hissettiğim dostlarım Songül Dağlı, Ali Akdoğan, Yrd. Doç. Dr. Mustafa Yaşar, Yrd. Doç. Dr. Hüseyin Serin ve Yrd. Doç. Dr. Gamze İnan Kaya'ya teşekkürlerimi sunarım.

Araştırma süresince çevrim içi oyunlar konusunda kendilerinden çok şey öğrendiğim oyun dünyası teşekkürü hak etmektedir. Bu vesile ile Level dergisi yöneticisi Fırat Akfırat'a, Oyungezer dergisi yöneticileri Sinan Akkol ve Tuğbek Ölek'e, Bilgi Güvenliği ve Dijital Oyun Suçları konusunda görüştüğüm S.Erol ve Murat Alkaç'a, internet kafeciler esnaf odası yönetim kurulu üyesi İsmail Akın'a, Akıngaming çalışanlarına, Dr. Salih Akkemik'e ve görüşleriyle çalışmaya güç veren Prof.Dr. Kürşat Çağiltay'a teşekkür ederim.

Doktora sürecinde evde huzurlu bir çalışma ortamı yaratan ve yaşamımda varlıklarıyla bana her zaman güç veren eşim Rahşan ve oğlum Erkin Yeşilyurt'a çok teşekkür ederim.

Ferahim Yeşilyurt

ÖZET

ERGENLERİN ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARDAKİ DENEYİMLERİ VE OYUNA İLİŞKİN TUTUMLARININ İNCELENMESİ

Bu araştırmanın amacı ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarının incelenmesidir. Araştırma Karma Araştırma modelindedir. 2012-2013 öğretim yılında İstanbuldaki Orta öğretim kurumlarında eğitim gören 426 öğrenci ile anket ve ölçek çalışmaları yapılmıştır. 16 öğrenci ile de yarı yapılandırılmış bireysel görüşmeler yapılmıştır. Araştırmada, “Çevrim İçi Oyun Deneyimi Anketi” , “Çevrim içi Oyun Motivasyon Ölçeği” , "Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği" ve "Rotter İç-Dış Kontrol Odağı Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırma sonucu elde edilen bilgiler SPSS paket programı yardımı ile çözümlenmiş, analizler 0.05 manidarlık düzeyinde sınıanmıştır. Araştırmadaki bulgulara göre şu sonuçlar elde edilmiştir:

Erkekler spor, araba yarışı, aksiyon ve strateji rol oynama oyunlarını, kızlar ise masa üstü oyunlarını daha çok tercih etmektedirler. En yüksek düzeydeki çevrim içi oyun oynama motivasyonu kaçış boyutu, en düşük düzeydeki çevrim içi oyun oynama motivasyonu sosyal ilişkiler boyutudur. Benlik saygısı ile simülasyon türü oyunları oynama arasında pozitif yönde, Kontrol odağı ile Sosyal Medya Oyunları oynama arasında negatif yönde ilişki vardır.

Çevrim içi oyunları oynamak hem sanal ortamda hem de gerçek yaşamda ergenlerin sosyalleşmesine katkı sağlamaktadır. Ergenler çevrim içi oyunların kendilerinde şiddete neden olduğu görüşüne katılmamaktadırlar. Ergenler oyun bağımlılığı konusunda endişe duymaktadırlar, ancak oyun bağımlılığı yaygın değildir.

Anahtar Kelimeler: Çevrim İçi Oyun Deneyimi, Ergen, Oyun Motivasyonu, Kontrol Odağı, Benlik Saygısı.

ABSTRACT

A RESEARCH ON THE EXPERIENCES AND THE ATTITUDES OF ADOLESCENTS TOWARDS ONLINE GAMES

The purpose of this research is to examine the experiences of adolescents with online games and their attitudes towards these games. The research was conducted using the Mixed Research Model. In the 2012-2013 academic year, a study was carried out with a selection of 426 secondary school students studying in Istanbul. In this study, an “Online Game Experience Questionnaire”, an “Online Game Motivation Scale”, “Rosenberg Self-Esteem Scale”, and a “Rotter’s Internal-External Locus of Control Scale” have been used. The data obtained at the end of the study were analyzed with the help of the SPSS packet program and the data was ignored at 0.05 significance level. The findings of the research were:

Boys prefer games involving sport, car racing, action and strategic role playing, while girls prefer table games. Among the adolescents the highest level motivating factor for online games is the escape dimension and the lowest level motivating factor for online games is the social interaction dimension. There is a positive relationship between self-esteem and stimulation, while there is a negative interaction between the centre of locus and playing social media games.

Playing online games helps adolescents to socialize both in virtual environments and in real life. The adolescents do not think that these games would make them violent. The adolescents who played online games are concerned about game addiction, but game addiction is not common.

Key words: Online Game Experience, Adolescent, Game Motivation, Locus of Control, Self-Esteem

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar LİSTESİ.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem	1
1.2. Amaç	5
1.3. Önem	6
1.4. Sayıtlar	7
1.5. Sınırlılıklar	7
1.6. Tanımlar	7
1.7. Kısaltmalar Listesi.....	7
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE/ALAN YAZIN VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	9
2.1. Oyun.....	9
2.1.1. Oyunun Tarihsel Gelişimi	9
2.1.2. Oyun Kuramları	10
2.1.2.1. Klasik Kuramlar.....	11
2.1.2.1.1. Fazla Enerji Kuramı.....	11
2.1.2.1.2. Dinlenme-Yeniden Yaratma Kuramı.....	11
2.1.2.1.3. Öncül Deneme Kuramı	12
2.1.2.2. Dinamik Kuramlar	13
2.1.3. Oyunun Özellikleri.....	14
2.1.4. Oyunun Önemi.....	17
2.2. Çevrim İçi Oyunlar	19
2.2.1. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi	19
2.2.1.1. Laboratuvar Dönemi	19
2.2.1.2. Arkade Oyun Dönemi	20
2.2.1.3. Ev Tipi Oyun Konsolu Dönemi	20
2.2.1.4. Bilgisayar Oyunları Dönemi	20
2.2.1.5. Çevrim İçi Oyunlar Dönemi	20
2.2.2. Çevrim İçi Oyunların Sınıflandırılması.....	21
2.2.2.1. Spor Oyunları.....	22

2.2.2.2.	Araba Yarışı Oyunları.....	23
2.2.2.3.	Aksiyon Oyunları.....	23
2.2.2.4.	Masa Üstü Oyunları.....	23
2.2.2.5.	Simülasyon Oyunları.....	24
2.2.2.6.	Strateji Oyunları.....	24
2.2.2.7.	Devasa Çevrim İçi Çok Oyunculu Oyunlar (Massively Multiplayer Online Game MMOG).....	24
2.2.2.8.	Sosyal Medya Oyunları.....	28
2.2.3.	Türkiye’de Çevrim İçi Oyunların Gelişimi.....	29
2.2.4.	Oyuncuların Sınıflandırılması.....	30
2.2.5.	Oyunlarda İletişim ve Argo Kullanımı.....	32
2.2.6.	Oyunlarda Kullanılan Dil.....	33
2.2.7.	Oyun Kuralları ve Yasaklama.....	36
2.2.8.	Oyun Partileri.....	36
2.2.9.	Oyun Grupları.....	37
2.2.10.	Oyun Videoları.....	37
2.2.11.	Oyun Forumları.....	37
2.2.12.	Medyaya Yansıyan Oyun Haberleri.....	38
2.2.13.	Oyunların Şiddet Etkisi.....	40
2.2.14.	Oyun Bağımlılığı.....	43
2.2.15.	Oyunlarda Güvenlik Sorunları.....	47
2.2.16.	Oyun Oynama Motivasyonları.....	50
2.3.	Benlik Saygısı.....	51
2.4.	Kontrol Odağı.....	52
2.5.	Yurtiçi Araştırma Sonuçları.....	53
2.6.	Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar.....	62
3.	YÖNTEM.....	71
3.1.	Araştırmanın Modeli.....	71
3.2.	Evren, Örneklem ve Çalışma Grubu.....	72
3.2.1.	Örnekleme ait Betimsel Bilgiler.....	73
3.3.	Ön Araştırma.....	75
3.4.	Veriler Toplama Araçları.....	76
3.4.1.	Çevrim İçi Oyun Deneyimi Anketi.....	76
3.4.2.	Çevrim İçi Oyun Motivasyon Ölçeği.....	77
3.4.3.	Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği.....	85
3.4.4.	Rotter İç-Dış Kontrol Odağı Ölçeği.....	85
3.4.5.	Görüşme Formu.....	86
3.5.	Uygulama.....	86
3.6.	Verilerin Analizi ve Yorumlanması.....	87

4. BULGULAR	89
4.1. Çevrim İçi Oyunlar, Demografik Veriler, Benlik saygısı, Kontrol Odağı ve Oyun Motivasyonu Arasında İlişkiler	89
4.1.1. Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar	90
4.1.2. Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar ile ergenlerin yaşı, cinsiyeti, kardeş sayısı, okul türü, sınıf düzeyi ve son dönemdeki ders başarısı arasında ilişkiler	91
4.1.3. Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar ile benlik saygısı, kontrol odağı ve oyun motivasyonu arasında ilişkiler.....	102
4.2. Çevrim içi Oyunlarda Sosyal İlişkiler	107
4.3. Çevrim içi Oyunlarda Maddi İlişkiler	114
4.4. Çevrim içi Oyunlarda Güvenlik Sorunları	119
4.5. Çevrim içi Oyunlara Ailelerin Yaklaşımları	122
4.6. Ergenlerin Oyunların Şiddete Yönlendirmesi Ve Oyun Bağımlılığıyla İlgili Düşünceleri	128
5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	134
5.1. Tartışma.....	134
5.2. Sonuç Ve Öneriler	142
KAYNAKÇA	150
EKLER.....	171

TABLolar LİSTESİ

	Sayfa
Tablo 1. Türkiye’de En çok Oynanan Facebook Oyunları (Mart 2013)	29
Tablo 2. Örneklemin Yaş Dağılımı	73
Tablo 3. Sınıf Dağılımı	73
Tablo 4. Okul Türü Dağılımı	73
Tablo 5. Ergenlerin Kardeş Sayıları.....	74
Tablo 6. Karne Başarısı.....	74
Tablo 7. Görüşme Yapılan Ergenlerin Kişisel Bilgileri	75
Tablo 8. KMO ve Bartlett Testleri	78
Tablo 9. Açılan Toplam Varyans	78
Tablo 10. Döndürülmüş Bileşen Matrisi	78
Tablo 11. Boyutlararası İçtutarlık Analizi	80
Tablo 12. Kaçış Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi	80
Tablo 13. Sosyal İlişkiler Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi	81
Tablo 14. Başarı Kazanma Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi	81
Tablo 15. Kontrol Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi	81
Tablo 16. Kişisel Gelişim Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi	81
Tablo 17. Keşif Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi.....	82
Tablo 18. Faktörler İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları	82
Tablo 19. Kaçış Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları	82
Tablo 20. Sosyal İlişkiler Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları	83
Tablo 21. Başarı Kazanma Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları	83
Tablo 22. Kontrol Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları	83
Tablo 23. Kişisel Gelişim Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları.....	83
Tablo 24. Keşif Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları.....	84
Tablo 25. Devamlık Katsayıları	84
Tablo 26. Oyunlar İçin Betimsel İstatistikler	90
Tablo 27. Cinsiyete göre oynanan oyunlar	91
Tablo 28-A. Yaş’a Göre Oyunlar için Betimsel İstatistikler	92
Tablo 28-B. Yaş’a Göre Oyunlar İçin Varyans Analizi Sonuçları.....	93
Tablo 28-C. Yaş’a Göre Oyunlar İçin LSD Analizi Sonuçları	93
Tablo 29-A. Oyunlar İçin Sınıfa Göre Betimsel İstatistikler.....	94
Tablo 29-B. Sınıfa Göre Oyunlar İçin Varyans Analizi Sonuçları	95
Tablo 29-C. Sınıfa Göre Oyun Türleri İçin LSD Analizi Sonuçları	96
Tablo 30-A. Oyunlar İçin Kardeş Sayısına Göre Betimsel İstatistikler	97
Tablo 30-B. Kardeş Sayısına Göre Oyunlar İçin Varyans Analizi Sonuçları	98
Tablo 30-C. Kardeş Sayısına Göre Oyunlar İçin LSD Analizi Sonuçları	98
Tablo 31. Okul türüne göre Oyunlar	99
Tablo 32-A. Oyunlar İçin Ergenlerin Yaklaşan Karnedeki Başarısına Göre Betimsel İstatistikler	100
Tablo 32-B. Akademik Başarıya Göre Oyunlar İçin Varyans Analizi Sonuçları	101
Tablo 32-C. Akademik Başarıya Göre Oyunlar İçin LSD Analizi Sonuçları	102

Tablo 33.	Çevrim İçi Oyun Oynama Motivasyonu ile Benlik Saygısı (RBSÖ) ve Kontrol Odağı (RKOÖ) İlişkileri	103
Tablo 34.	Çevrim içi Oyunlar ile Oyun Motivasyonu İlişkileri	104
Tablo 35.	Çevrim içi Oyunlar ile Benlik Saygısı (RBSÖ) ve Kontrol Odağı (RKOÖ) İlişkileri.....	105
Tablo 36.	Ergenlerin Oyunda Kişisel Mesajlaşmayı Açık Tutma Durumları	107
Tablo 37.	Ergenlerin Oyunda Yeni Kişilerle Tanışma Düzeyleri	107
Tablo 38.	Ergenlerin Oyun Klanına Katılım Düzeyleri	110
Tablo 39.	Ergenlerin Klan İçinde Yeni Arkadaşlar Edinme Durumları.....	111
Tablo 40.	Klan Arkadaşlarıyla Gerçek Yaşamda Görüşme Düzeyleri.....	111
Tablo 41.	Ergenlerin Oyunda Kullandıkları İletişim Araçları	112
Tablo 42.	Ergenlerin Okul Arkadaşlarıyla Oyunlar Hakkında Konuşma Düzeyleri.....	113
Tablo 43.	Ergenlerin Oyunlarda Para Harcama Durumları.....	114
Tablo 44.	Ergenlerin Bugüne Kadar Harcadıkları Para Miktarı.....	115
Tablo 45.	Ergenlerin İtem (Kılıç, Silah Vb.) Alma Durumları	115
Tablo 46.	Ergenlerin İtem Alırken Para Ödeme Yöntemleri	117
Tablo 47.	Ergenlerin İtem ya da Karakter Satma Durumları	117
Tablo 48.	Oyuna Yatırdığı Paralardan Dolayı Pişmanlık Duyma Durumları	118
Tablo 49.	Arkadaşları Oyuna 500 TL ve Üzeri Para Yatıranların Dağılımı	119
Tablo 50.	Ergenlerin Oyun Karakterinin Çalınma Durumları	120
Tablo 51.	Ergenlerin Oyunda Yasaklı Olma Durumları	120
Tablo 52.	Oyunda Hile vb. İlegal Yollara Bulaşma Durumları	121
Tablo 53.	Oyun Karakterinin Çalınmaması İçin Önlem Alma Durumları	121
Tablo 54.	Ergenlerin Hack (Şifre Kırma) Yöntemleri Bilme Durumları	122
Tablo 55.	Ebeveynlerin Ergenlerin Çevrim İçi Oyun Oynadığını Bilme Düzeyleri	123
Tablo 56.	Ebeveynlerin Çevrim İçi Oyunları Fazla Oynadığını Düşünme Durumları.....	123
Tablo 57.	Ebeveynlerin Çevrim İçi Oyunlara Yaklaşımı.....	124
Tablo 58.	Ebeveynlerin Çevrim İçi Oyun Oynamayı Engelleme Durumları	124
Tablo 59.	Ebeveynlerin Oyun Oynamayı Engellemek İçin Kullandıkları Yöntemler	128

1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi tanımlanmış, genel amaç ve alt amaçları sıralanmış, önemi tartışılmış, sınırlılıkları belirlenerek araştırma ile ilgili önemli kısaltma ve kavramlar tanımlanmıştır.

1.1. Problem

Oyun sözlükte insanın hoşça vakit geçirmesini sağlayan, belli kuralları olan, hiçbir çıkara dayanmayan eğlence olarak tanımlanmaktadır (Püsküllüoğlu, 1995). Oyunların tarihi neredeyse insanlık tarihi kadar eskidir. Yaşamın içerisinde çocukluktan yetişkinliğe kadar yaşamın her evresinde oyun oynama davranışlarına rastlanmaktadır. Ögel (2011)'e göre, oyun aslında insan için bir ihtiyaçtır. Bu nedenle tarihi eskilere dayanır. Kıran ise, oyunun tüm canlıların hayatında önemli bir yeri olduğunu, her yaşta farklı amaçlar için faydalanılan, eğitim ve gelişime önemli katkılar sunan vazgeçilmez bir etkinlik olduğunu belirtmektedir (Kıran, 2011).

Huizinga, oyunu özgür irade ile istenerek yapılan, kendine özgü kuralları olan ve belirli ortamlarda yapılan aktiviteler olarak tanımlamaktadır. Spencer, oyunu fazla enerjinin atılması olarak tanımlarken Dewey'e göre ise uyum çabasıdır. Platon, oyunu, bir ruh ve beden durumuna sokmanın ortamı ve yurttaşın yaratılıştan eğilimli olduğu işlevi yerine getirmesini sağlayacak bir biçimlendirme süreci olarak görmektedir. Locke, derslerin daha verimli olabilmesi için çocuklardaki oyun içgüdüsünden faydalanılmasını isterken Rousseau da Emile'in tabiat içinde duyularını geliştirirken yine oyundan yararlanılmasını istemektedir. Pestalozzi, oyunun çocuğu gerçek yaşama bağladığını belirtirken Salzman ise çocuklarla oyun oynamayı bilmeyenlerin eğitimci de olamayacaklarını söylemektedir. Fröbel ise oyunu, çocuğun gelişimsel yapraklarının doğal açılımı olarak görmektedir (Binbaşıoğlu, 1997; Ergün, 1980; Huizinga 2010; Yavuzer, 2004).

Günümüzde oyunlar hala varlığını sürdürmekte ancak geleneksel oyun anlayışı yerini teknolojinin ön planda olduğu dijital oyunlara bırakmaktadır. Bu değişimin nedeni ergenlerin günlük yaşantılarının içine yoğun biçimde teknolojinin girmiş olmasıdır. Erdoğan (2009), Türkiye'de çocukların liseyi bitirene kadar

yaklaşık 15 bin saat televizyon izlediklerini belirterek, bu sürenin insan hayatında iki yıla eşit olduğunu ifade etmektedir. Erdoğan, bu sürenin gençlerin yaşamında teknolojinin ne denli önemli bir yere sahip olduğuna dikkat çekmektedir. Prensky (2001a) ise Amerika Birleşik Devletlerindeki orta öğretim kurumu ergenlerinin, liseye kadar ortalama beş bin saatten az kitap okumalarına karşın, on bin saatten daha fazla video oyunu oynadıklarını belirtmektedir.

Teknolojinin etkisiyle çocukların oyunları da değişmekte, geleneksel oyun anlayışı yerini yeni iletişim ortamlarının oluşturduğu oyun anlayışına bırakmaktadır. Oyunlar, içinde bulunulan çağın gereksinmelerine göre değişmekte ve çeşitlenmektedirler. Günümüzde; sokakta oynanan oyun türlerinde büyük bir azalma olduğu, geleneksel oyunların birer birer yok olduğu ve bunun yerini bireylerin kapalı alanlarda oynadığı dijital oyunların aldığı artık bilinen bir gerçekliktir (Binark, Sütçü, Fidaner, 2009; Kıran, 2011; Yengin, 2011) .

Geçmişte oyun parklarında ve sokaklarda arkadaşlarla birlikte gerçekleştirilen oyunlar; günümüzde evlerde, internet kafelerde ve mobil telefonlar sayesinde yaşamın her alanında gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline gelmiştir. Özellikle son yıllarda çocuk ve gençlerin çevrim içi oyun oynama taleplerinde ve bu etkinlikler için ayırdıkları zamanlarda önemli artışlar görülmekte, çevrim içi oyunlar, gençlerin boş zamanlarını değerlendirme etkinlikleri arasında artık ilk sıralarda yer bulmaktadır (Bilgi, 2005; Horzum, 2011; Sağlam, 2011).

Bilgisayarda oynanan oyunlar daha çok bireysel oynadıkları için insanlar bir süre sonra bu durumdan yeterince haz almamakta, bu nedenle İnternet aracılığıyla farklı mekân, kültür ve yaş gruplarından birçok kişiyi aynı ortamda buluşturan çevrim içi oyunlara yönelmektedirler (Ögel, 2011). Önder ve Emin (2000), İnternet'in yaygınlaşmasıyla birlikte İnternet kullanıcı sayısının arttığını ve bu durumun da oyun dünyasında yeni bir dönemin başlangıcı olduğunu belirtmişlerdir. İnternete bağlı olarak oynanan çevrim içi oyunlar, dünyada ve ülkemizde giderek yaygınlaşmaktadır.

Dünyada çevrim içi oyunların kullanıcı sayısı ve ekonomisi giderek artmaktadır. Dinç (2013)'e göre dünyada 1 milyarın üzerinde insan dijital oyun oynamaktadır ve bu nedenle de oyunlar dünyada 70 milyar dolarlık büyük bir sektör haline gelmiştir. Dinç, sadece “Angry Birds” oyununun dünyada 450 milyondan

fazla kiři tarafından oynanmak için oyun cihazlarına indirildiđini ve dŸnyada 250 milyondan fazla kiřinin FarmVille, CityVille gibi oyunlarđ oynadđını belirtmektedir. DŸnyadaki artıřa paralel olarak aynı řekilde TŸrkiye’de de çevrim içi oyunlardaki oyuncu sayısının bŸyŸk bir hızla arttıđđı gŸrŸlmektedir. 2011’in ikinci çeyređinde TŸrkiye, çevrim içi oyun oynayanların sayısı itibariyle dŸnya genelinde 4. sırada yer almıřtır (cnnturk.com). DŸnyanın en bŸyŸk sosyal ađđ olan Facebook’un Mart 2013 itibariyle TŸrkiye’den 32 milyon Ÿyesi bulunmaktadır (socialbakers.com). TŸrkiye Dijital Oyunlar Federasyonuna gŸre ise Facebook’ta oyun oynayan TŸrk oyuncularının sayısı 15 milyon civarındadır (tudof.org).

TŸrkiye genelinde 2012 yılında yapılan çevrim içi oyun arařtırmasına gŸre, (Newzoo, 2012) TŸrkiye’de 78.800.000 kiřilik toplam nŸfusun içerisinde 21.800.000 aktif dijital oyun oynayan kiři bulunmaktadır. GŸnlŸk oyun oynama sŸresi ise 39.000.000 saattir. İstatistiklere bakılarak dŸnyada ve Ÿlkemizde çevrim içi oyunların giderek popŸlerleřtiđi, oyun sŸrelerinin arttıđđı ve bu oyunların Ÿzellikle de çocuk ve gençler arasında hızla yayıldıđđı gŸrŸlmektedir.

Ergenlerin çevrim içi oyunlar nedeniyle bilgisayar karřısında uzun zaman geçirmesi, gerek ebeveynlerin gerekse eđitimcilerin ciddi řikâyet konularındandır. Ergenlerin yođun biçimde dijital oyunlara yŸnelmesi ve Ÿzellikle de çevrim içi oyunları oynama istekleri, aileleri tedirgin etmektedir. Son yıllarda psikologlar psikiyatrist ve rehber Ÿđretmenler ailelerden sık sık çocuklarının çevrim içi oyunlar oynaması nedeniyle destek talebi almaktadır.

Bazı ebeveynler; çocuklarının oyun bařından kalkmadđđını, uzun sŸre oyun oynamalarından dolayı oyunların çocuklarında bađımlılık yaratmasından endiře duyduklarđını belirtmekte, bazıları saldırganlıđđa neden olabileceđđini dŸřnmekte, bazı ebeveynler ise çocuklarının asosyal olmasından endiře etmekte ya da ergenlerde azalan ders bařarısını bu faktŸre dayandırmaktadırlar. Samancı’ya gŸre (2009), evinde bilgisayar olup da okulda bařarısız olan ergenlerin velilerinin tamamına yakđnđ, çocuklarının okul bařarısızlıđında bilgisayar oyunlarının Ÿnemli bir rolŸ olduđđunu dŸřnmektedir. Diđer taraftan İnternet’in sosyal etkilerini inceleyen TBMM raporuna gŸre, TŸrkiye’de çevrim içi oyunlarda harcanan para miktarđ,1 milyar dolar civarındadır (TBMM, 2012). Aileler çocuklarının harçlıklarđını çevrim içi oyunlarda harcamalarından řikâyet etmektedirler. Bazı ailelerde ise ergenlerin

ebeveynlerden izinsiz kredi kartlarını kullanarak veya cep telefonlarına kontör yükleyerek aile ekonomisini zarara uğrattıkları görülmektedir.

Dünyada çevrim içi oyunların neden olduğu düşünülen birçok olaya ilişkin “Şiddet ve Bağımlılık” ekseninde haberler yapılmakta, öğrenci ailelerinin endişeleri bu doğrultuda arttırılmaktadır. Çevrim içi oyunlar konusunda çok fazla haber yapılmasına karşın ergenlerin oyunlarla ilgili deneyimlerinin ne olduğu konusundaki bilgiler yetersizdir. Ebeveynlerin çevrim içi oyunlar konusunda yasaklar getirmeleri, kısıtlamalarda bulunmaları ergenleri korumada etkili olamadığı gibi aile içi çatışmaların artmasına ve öğrenciyle ailesinin arasındaki köprülerin sarsılarak yeni sorunların oluşmasına zemin hazırlayabilmektedir. Aileler bu konuda kendilerini çaresiz hissetmektedirler.

Ailelerin dışında ergenlere destek olabilecek kişiler arasında öğretmenler önemli bir yere sahiptir. Özellikle sorunların çözümünde görevli olarak öne çıkan okul psikolojik danışma servisi çalışanlarının, bilgi ve deneyimleri doğrultusunda ailelere ve ergenlere bu konuda destek olmaları beklenmektedir. Ancak ergenlerin çevrim içi oyunlarla yoğun birlikteliğinin yaşandığı günümüzde eğitim kurumlarında mevcut ilk ve ortaöğretim rehberlik programlarında çevrim içi oyunlarla ilgili uygulama ve çalışmaların bulunmadığı görülmektedir. Bu anlamda okul rehberlik servislerinin konuya ilişkin bilgi düzeylerinin düşük olduğu görülmektedir. Rehber öğretmenlerle yapılan bir araştırma sonucuna göre (Aslan, Çoklar ve Şahin, 2011) , rehberlik servisi çalışanlarının dijital oyunlar konusunda herhangi bir eğitim almadıkları belirlenmiştir.

Çevrim içi oyunlar ve bilgi güvenliği konusunda da önemli sorunlar yaşanmaktadır. Dünyada bilgisayarlara en çok virüs bulaşan ülke Türkiye’dir (chip.com.tr). Antivirüs şirketi Eset verilerine göre Türkiye’de virüsler en sık olarak çevrim içi oyunlardan bulaşmaktadır (www.eset.com). Ergenlerin çevrim içi oyunlarda uzun süre geçirmeleri siber zorbalık riski açısından da önem arz etmektedir. Serin (2012) tarafından yapılan araştırma sonucunda ergenlerin % 26.52’sinin siber zorbalığa bir şekilde karıştığı görülmüştür.

Türkiye’de dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmaların tamamı, dijital oyunların sonuçları üzerinedir. Türkiye’de, çevrim içi oyunlardaki ergen deneyimleri üzerine hiçbir çalışma yapılmamıştır. Çevrim içi oyun oynama davranışı ve süresinin

giderek artması, beraberinde birçok sorunu ortaya çıkarması nedeniyle ergenlerin oyun deneyimini ortaya çıkarma ihtiyacı hissedilmektedir. Bu araştırmada, böyle bir konunun ele alınmasında söz konusu ihtiyaç etkili olmuştur. Aşırı çevrim içi oyun kullanımının yaratabileceği olası sorunları önlemek, aile ve okul rehberlik servisi çalışanlarını bilgilendirmek ve sorun olabilecek durumlarla ilgili düzenlenebilecek grup rehberliği programlarının hazırlanabilmesi için öncelikle ergenlerin çevrim içi oyun oynama sürecindeki deneyimlerinin ortaya çıkarılması gerekmektedir. Ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarının incelenmesi bu araştırmanın amacını oluşturmaktadır.

1.2. Amaç

Araştırmanın genel amacı; ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarının incelenmesidir. Araştırmanın genel amacı çerçevesinde, şu sorulara yanıt aranmaya çalışılmıştır:

- 1) A-) Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar nelerdir?
B-) Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar; ergenlerin yaşı, cinsiyeti, kardeş sayısı, okul türü, sınıf düzeyi ve son dönemdeki ders başarısına göre farklılaşmakta mıdır?
C-) Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar ile benlik saygısı, kontrol odağı ve oyun motivasyonu arasında ilişkiler var mıdır?
- 2) Ergenlerin çevrim içi oyunlardaki sosyal ilişkileri nasıl gerçekleşmekte ve bu ilişkiler gerçek yaşamdaki ilişkileri nasıl etkilemektedir?
- 3) Ergenlerin çevrim içi oyunlardaki maddi ilişkileri nasıl gerçekleşmektedir?
- 4) Ergenler çevrim içi oyun oynama esnasında ne tür güvenlik sorunları yaşamaktadırlar?
- 5) Ergenlerin çevrim içi oyun oynamalarında aile yaklaşımlarıyla ilgili deneyimleri nelerdir?
- 6) Ergenler çevrim içi oyunların şiddete neden olması ve oyun bağımlılığı konusunda neler düşünmektedirler?

1.3. Önem

Ergenlerin çevrim içi oyunlar karşısında uzun süreler geçirmeleri hatta bazı ergenlerin okulda geçirdiği sürenin daha fazlasını çevrim içi oyunlarda geçirmesi, geleceğimizin teminatı olarak görülen gençlerimizin bu oyunlara dair yaşantılarının daha iyi anlaşılması zorunluluğunu beraberinde getirmektedir. Nüfusunun önemli bir bölümü genç olan Türkiye’de çevrim içi oyunların daha iyi anlaşılması, fayda ve sakıncalarının analiz edilmesi, doğabilecek gelişimsel ve psikososyal sorunların önlenmesi açısından önem arz etmektedir.

Konunun, orta öğretim kurumlarında öğrenim görmekte olan ergenler bağlamında ele alınmasında ise bu bireylerin, gelişme ve sosyalleşme sürecinin önemli bir aşamasında olmaları, kendilerini daha kolay ifade ederek ve test edilecek değişkenlerle ilgili ilginç bulgulara ulaşılabileceği inancı etkili olmuştur. Sözü edilen araştırmaların henüz yeterli düzeye varmamış olması bu araştırmanın gerekliliği için önemli bir sebep oluşturmaktadır.

Günümüzde çevrim içi oyunlarla ilgili araştırma, tartışma ve bilimsel yayınların sayısı hızla artmakla birlikte, çevrim içi oyunlardaki ergenlerin deneyimlerini ortaya çıkaracak araştırmalara duyulan ihtiyaçtan kaynaklanan boşluk, henüz tam anlamıyla doldurulabilmiş değildir. Bu araştırmada, böyle bir konunun seçilmesindeki temel hareket noktasını bu ihtiyaç oluşturmaktadır.

Ülkemizde yapılan çalışmaların içeriği incelendiğinde daha çok internet kafeler, sanal sohbet, ekonomi, eğitim ve oyunların teknik boyutları üzerine odaklanmış olması da ergenlerin dijital oyunları anlama açısından duyulan ihtiyacın henüz tam anlamıyla giderilemediğini göstermekte ve böyle bir çalışmanın yapılmasını gerekli kılmaktadır. Türkiye’de ergenlerin çevrim içi oyun deneyimlerini ortaya çıkarmaya ilişkin bir çalışmaya rastlanmamasından dolayı bu anlamda çalışma kendi alanında bir ilk olma özelliği göstermektedir. Bu araştırmanın alandaki eksikliği gidermeye katkı sağlayacağı ve daha sonraki yapılacak çalışmalar için veri sağlayacak özgün bir çalışma olacağı düşünülmektedir.

Tüm bu nedenlerden dolayı yapılan bu çalışma, lise dönemindeki ergenlerin fiziksel, psikolojik ve sosyal yönden desteklenmesi, ailelere ve okul rehberlik servisi çalışanlarına katkı sağlaması ve yol göstermesi açısından önemlidir.

1.4. Sayıtlar

Çalışmada kullanılan yapılandırılmış ölçme araçlarına ve yarı yapılandırılmış görüşme sorularına ergenlerin verdikleri yanıtlar, onların gerçek görüş ve düşüncelerini yansıtmaktadır. Ergenler içten bir şekilde duygu ve düşüncelerini ifade etmişlerdir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

- 1) 2012-2013 öğretim yılı ile,
- 2) İstanbul ili ile,
- 3) 9. 10. 11. ve 12. sınıf ergenleri ile,
- 4) Çevrim içi oyunlar ile,
- 5) Genel öğretim veren liseler (mesleki teknik eğitim kapsam dışıdır) ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Çalışmanın ilerleyen bölümlerindeki anlaşılabilirliğe katkı sağlaması ve çevrim içi oyunlar hakkında genel bir bilgi sunulabilmesi açısından, aşağıda çalışmadaki bazı kavramlar hakkındaki tanımlara yer verilmiştir:

Dijital oyun: Bir ekrana bağlı olarak oynanan elektronik oyunlar

Çevrim içi oyun: İnternete bağlanılarak oynanan oyunlar.

Devasa çevrim içi oyun: Binlerce oyuncunun aynı ağ üzerinde oynadığı oyunlar.

1.7. Kısaltmalar Listesi

FPS: First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişan Oyunu)

MMOG: Massively Multiplayer Online Game (Devasa Çevrim İçi Oyun)

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game (Devasa Çevrim İçi Rol Oynama Oyunu)

MUD: Multi-User Dungeons (Çok Kullanıcılı Zindan)

NPC: Non-Player Character (Oyuncu Olmayan Karakter)

RTS: Real Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu)

TPS: Third Person Shooter (Üçüncü Şahıs Nişan Oyunu)

Buraya kadar olan kısımda, öncelikle araştırmanın problemi tespit edilerek araştırmanın genel amacı çerçevesinde alt amaçlar belirlenmiş olup araştırmanın önemine değinilmiş; sayılılar, sınırlılıklar, kısaltmalar ve tanımlar verilmiştir. Bundan sonraki aşamada ise alan yazının (literatür bilgisi) yer aldığı kavramsal çerçeve verilecektir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE/ALAN YAZIN VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Çalışmanın bu bölümünde oyun ve çevrim içi oyun kavramları incelenerek tarihsel gelişimi ve özellikleri irdelenmiştir. Ardından çevrim içi oyunlar ile ilgili çeşitli araştırma konuları incelenmiştir. Son olarak da çevrim içi oyunlar ile ilgili ülkemizde ve yurt dışında yapılan araştırmalar betimlenmiştir.

2.1. Oyun

2.1.1. Oyunun Tarihsel Gelişimi

Oyun, insan yaşamının her evresinde ve tarihin her döneminde yaşamın önemli bir parçası olmuştur. And (2012), çoğu çocuk oyununun, eskiden büyüklerin ritüel olarak çok önemli durumlarda başvurdukları şeylerin devamı olduğunu söylemektedir. Huizinga (2010) ise oyunun kültürden daha eski olduğunu, hayvanların insanlardan önce oyun oynamaya başladıklarını söylemektedir. Akkemik (2009), oyunun tarihinin hangi dönemlere kadar uzandığı tam olarak bilinmemesine karşın, Homeros'un şiirlerinde eğlence ve gösteri sanatlarından sıklıkla bahsedildiğini belirtirken Eski Yunan'da yaygın olan ve bir tanrı şerefine yapılan güreş, koşu, disk atma, atletizm, araba yarışları vb. gösterilerin yapıldığını belirtmektedir.

Uysal (2005) ilkel insanların çevresinde gördüğü şeyleri taklit ederek yaptıkları davranışları, hareketlerle birbirine anlatmaya çalışarak bilinçsizce oyunu yarattıklarını belirtmektedir. Uysal'a göre, insanlar daha sonraki dönemlerde anlayamadıkları doğa olayları karşısında da çeşitli eylemlerde bulunmuşlar ve bu eylemler zamanla bilinçli yapılan büyülü törenlere dönüşerek oyuna kültürel bir özellik kazanmıştır.

İlk Çağ insanları, özellikle mücadele etme isteğinden dolayı, güçlü gördüğü olayları ve özellikleri taklit ederek avantajlı duruma geçmeye çalışmıştır. İnsanın

doğayla savaşında kullanacağı ilk silah, kendisine çevrilmiş olan doğanın silahı olmaktadır. Öyleyse insanın savunma ya da saldırı amacıyla yaptığı davranışlar, çevresinden gördüklerine benzer bir uygunluk içerisinde ortaya koyduğu canlı hareketlerden başkası olmamalıydı. Savaşa yönelik bu davranışların içinde doğanın taklidi de yer alıyor, sık sık yenilenmesinden de oyuna ulaşılıyordu (Hazar, 2001).

M.Ö. 3000'li yıllardan itibaren oyunun oynandığı düşünülmektedir. Romalılar'da sirklerde, amfiteatr veya tiyatrolarda yapılan oyunlar (araba yarışları, gladyatör dövüşleri, sahne gösterileri vb.), bayramlarda, yıldönümü kutlamalarında ve cenaze törenlerinde yapılırdı. Eski Mezopotamyada birçok salon oyunu oynanırdı. Bunların en eskisi, Ur krallarının mezarlarında bulunan oyundur. Antik Mısır'da oynanan senet oyunu, Pers uygarlığında tavlının erken versiyonları, Hindistan'da ise Satrancın erken versiyonları milattan önce oynanmaya başlanmış oyunlardandır. (Akkemik, 2007; Batı, 2011) Orta Çağ'da ise Avrupalı çocukların babalarının zırhlarını, giysilerini giyip ellerine tahtadan haçlar alıp askercilik oynadıkları belirtilmektedir (Erden, 2001).

Günümüzde oyun görüntüsü ile karşımıza çıkan gösterilerden birçoğu eski törenlere, oyun tekerlemelerinin birçoğu büyüklük sözlere çıkar. Dinlerin, inanışların değişmesiyle ciddiliklerini yitirerek bir eğlence gereğine dönüşmüşlerdir. Bunlar bazı oyunların büyüklerce hoş karşılanmaması, uğurlu sayılmaması, bazılarının ise, tersine, olumlu sayılmaları, onların eski kökenlerine işarettir (Boratav, 1973: 302). And (2012), çoğu çocuk oyununun, eskiden büyüklerin ritüel olarak çok önemli durumlarda başvurdukları şeylerin devamı olduğunu söylemektedir.

2.1.2. Oyun Kuramları

Oyun, bu kadar önemli iken bu konuda araştırma yapılmamış olması düşünülemez. Gerek eğitimciler gerek davranış bilimciler oyunun doğasını anlamaya çalışmış ve oyunları sınıflandırmak, oyunun evrelerini belirlemek ve oyunların etkilerini gözlemlemek için çeşitli çalışmalar yapmışlardır. Bu çalışmaların sonuçlarından yola çıkarak oyun ile ilgili çeşitli kuramlar ortaya atmışlardır. Bu kuramlar oyunla ilgili araştırmalar için çıkış noktası teşkil etmektedirler (And, 2012). Oyun oynamak, çağlar boyunca farklı coğrafyalarda ve farklı kültürlerde önemli bir

etkinlik olduğundan oyunu daha iyi anlamak üzere çeşitli kuramlar oluşturulmuştur. Kuramlar temelde klasik kuramlar ve dinamik kuramlar olarak ikiye ayrılmaktadır:

2.1.2.1. Klasik Kuramlar

2.1.2.1.1. Fazla Enerji Kuramı

Fazla enerji kuramı, Schiller ve Spencer tarafından ortaya atılmıştır. Fazla enerji kuramı oyunu, “organizmada potansiyel olarak bulunan enerjinin dışa vurulması amacı ile sergilenen amaçsız etkinlikler” olarak değerlendirmektedir. Bu kurama göre oyun, organizmanın çalışma için gerekli olandan daha fazla enerjiye sahip olduğu zaman oynanır. Fazla enerji zamanla baskıya neden olur. Kişi bu baskıdan kurtulmak için araç olarak oyunu kullanır. Enerjiyi oyun yoluyla boşaltır. Diğer taraftan fazla enerji kuramına göre, oyunun içeriği önemli değildir (Dönmez 2000; Sevinç, 2004).

Sevinç (2004) Spencer'ın oyuna ilişkin görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir: Zihinsel ve fiziksel aktif etkinliklerin sinir hücrelerinin yıpranmasına neden olduğunu, sinir hücrelerinin kendilerini yenilemelerinin hareketsiz kalma yoluyla olabileceğini düşünmüştür. Bunu izleyen aşamada organizma tekrar aktif olmaya hazır duruma gelir. Yenilenen ve canlanan hücreler, uyarılara özellikle duyarlı olduklarından kontrol edilemeyecek şekilde aktif olma eğiliminde olur. Spencer aynı zamanda bilinç dışı yaşamı sürdüren içgüdülerin oyun diye nitelendirdiğimiz ortamlarda görüldüğüne dikkat çekmiştir (Sevinç, 2004).

2.1.2.1.2. Dinlenme-Yeniden Yaratma Kuramı

Yeniden yaratma kuramında ise amaç, çalışırken azalan enerjiyi tekrar kazanmaktır. Azalan enerji, uyku veya daha hafif bir çalışma yoluyla eski haline gelebilir. Bu kurama göre, zorlayan etkinlikler insanı zihnen ve bedenen yıpratmaktadır. Bunun sonucu olarak dinlenme ve uyku ihtiyacı duyulur. Gerçek dinlenme ise insanın yaşam görevleri dışında başka etkinliklerle uğraşması ile olabilir ve bu şekilde insan kendini yeniler. Çocukların oyun oynamaları rahatlatma gereksiniminden doğar (Sevinç, 2004). Lazarus'a göre, çalışmanın tam tersi olan oyun yolu ile kaybedilen enerji yeniden kazanılır (Pehlivan, 2005). Hollandalı

eğitimci Herzinger de oyunu, harcanan enerjiyi tekrar kazanmak için yapılan aktivite olarak kabul eder (Akt: Dağbaşı, 2007).Dönmez'e (2000) göre bu kuramda, oyunun harcanan enerjiyi tekrar elde etmek üzere oynandığı kabul edilir. Dinlenme kuramı, oyunun yorucu bir çalışma sonucunda organizmanın dinlenme etkinliğine duyduğu gereksinimin bir sonucu olarak ortaya çıktığını savunur. Özetle, yeniden yaratma kuramı "Fazla Enerji Kuramının tam aksine, insanların enerji yaratmak amacıyla oyun oynandığını savunur. Bu noktada oyunun şekli ve içeriği önemli değildir.

2.1.2.1.3. Öncül Deneme Kuramı

Öncül deneme kuramı, oyunun içgüdüsel olduğunu savunur. Bu kurama göre; çocuk gelecekte sergileyeceği davranış ve rolleri önceden içgüdüsel olarak oyun şeklinde dener. Bu şekilde çocuk birtakım beceriler geliştirir ve bu beceriler bireyin yaşamını sürdürmesine katkı sunar. Bu yönü ile oyunun, türün devamını sağlayan bir fonksiyonu olduğuna inanılır (Sevinç, 2004). Öncül deneme kuramı, Karl Groos (1899) tarafından geliştirilmiştir. Groos, oyunun gerçek yaşama alıştırmaya eğzersizi olduğunu belirtir. Groos, oynayan çocukları ve hayvan yavrularını gözlemiştir. Groos'un teorisinde; çocuğun oyunu, iş ve insanların eğlenme amacıyla bir araya gelerek oynadıkları oyunlardan farklıdır. Çocuk için oyun; bir işi tamamlamanın gerekliliğinden doğmayan ve çoğu eğlencenin içindeki rekabet hissinden arınmış, tamamen kendi içinden kaynaklanan bir etkinliktir (Akt: Özdoğan 1997, Tezel-Şahin 1993). Groos'a göre, oyun içgüdülerin eğitimi için bir okuldur. Pusu kuran ve ileri atılan bir kedi yavrusu, aslında bir farenin nasıl yakalanacağını öğreniyor; bebeğiyle oynayan küçük kız, aslında annelik alıştırmayı yapıyordur (Akt: Özdoğan 1997).

Gross, oyunu gelecekteki çalışmaların bir ön hazırlığı olarak kabul eder. Gross, oyunun farklı türlerde, yıllar boyunca süregelmesini, uyum sağlayıcı bir mekanizma olarak açıklar. Oyun, üst basamakta olan türlerin olgunlaşması daha uzun zaman aldığı için, gerekli becerilerin kazanılması ve karmaşık organizmaların içgüdüsel becerilerinin gelişmesinde bir alıştırmaya sürecidir (Akt : Dönmez, 2000).

Gross, çocuk oyunlarında becerilerin kazanılması yolunda yapılan alıştırmaların yanı sıra oyunda bilincin rolü üzerinde durmuştur. Çocuğun rastgele elini çarptığı nesneyi yakalaması içgüdüsel, refleksi bir tepkidir. Ancak tekrar

bilinçli olarak yakalama davranışını sürdürmesi, beraberinde dikkati ve eğlenme duygusunu getirecektir. Bu durumda etkinlik, oyun niteliği taşımaktadır (Sevinç, 2004). Groos, çocuktaki saldırganlık gibi ilkel eğilimlerin de oyun yoluyla boşaltılabileceğini kabul eder (Doğanay, 1998).

2.1.2.2. Dinamik Kuramlar

Dinamik kuramların en önemlilerinden biri, Huizinga kuramıdır. Hollandalı tarihçi Huizinga (1872-1945) "Homo Ludens" adlı incelemesinde "Düşünen İnsan" (Homo Sapiens) ve "Yapıcı İnsan" (Homo Faber) kavramlarının karşısına "Oyuncu İnsan" (Homo Ludens) kavramını ortaya atmıştır. Huizinga'ya göre, oyun insanların tüm etkinliklerinin temelinde vardır. Uygarlığın oyundan ortaya çıktığını ve geliştiğini; kültürü taşıyan oyun karakterini ve oyunun hangi biçimlerde bu kültürü de içerdiğini vurgular (Güliz, 2002). Schiller, bu olguyu "*İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o ancak oyun oynadığı yerde tam insandır.*" sözüyle özetlemiştir (Schiller, 1990).

Oyunun psikanalitik kuramı ise Freud tarafından ortaya atılmıştır. Denetimden uzak olan oyunda; çocuğun duyguları, hayalleri ve fantezileri de ortaya çıkmaktadır (Topaç, 2006). Çocuk, gerçeği oyundan ayırt edebilmektedir fakat oyunu, gerçek dünyanın nesnelere ve olaylarından kendine özgü bir dünya yaratmak için kullanır (Dönmez, 1992). Özellikle hoş olmayan deneyimlerin oyunda sık sık tekrarlanması, Freud'un dikkatini çekmiştir. Oyun; çocuğun rahatsız edici olay veya duruma karşı geliştirdiği hareket ve etkinliklerle ona sahip olmasını sağlar, yani oyun bir denge unsurudur (Dağbaşı, 2007). Freud'un araştırmalarıyla başlayan bu süreç, zamanla oyun terapilerinin yolunu açmıştır. Oyunda çocuk; benliğin belirsizliklerini, kaygılarını ve arzularını dramatize eder. Erikson ise oyunu, Freud'dan farklı olarak psikoanalitik değil, aynı zamanda da fiziksel ve kültürel bir olgu olarak ele almıştır (Sevinç, 2004; Topaç, 2006).

Piaget de oyunu çocuğun bilgilerini deneyimlerini vb. birleştirdiği bir olgu olarak kabul eder. Çocuk, bu unsurları oyun yolu ile kontrol ederken bildiği mevcut şemaları kullanarak dengeleme sürecine girer. Piaget, oyun gelişimi ile zihinsel gelişim arasında ilişki kurarak oyunların hayali oyunlardan kurallı oyunlara doğru bir gelişim gösterdiğini savunur (Sevinç, 2004). Piaget, oyunun oluşumunu iki prensibe

dayandırmaktadır. Asimilasyon (Özümleme): dış dünyadaki deneyimlerin iç dünyada yorumlanmasıdır. Akomodasyon (Uyum): çocuğun çevreden aldığı etkilere karşı geliştirmeye alıştığı tepkileri ifade eder. Asimilasyon ile akomodasyon dengede olmaya çalışan bir ilişki içindedirler. Akomodasyon, asimilasyon üzerinde baskın olursa "taklit", asimilasyon akomodasyon üzerinde baskın olursa "oyun" meydana gelir (Doğanay, 1998;Kiper, 1999).

Vygotsky'den aktaran Ahioğlu (1999)'na göre oyun, duyuşsal ve bilişsel gelişime katkı sağlamasının yanında icat edilmiş bir etkinlik değil, çocuk tarafından gerçekleştirilmiş yeni bir oluşumdur.

Helenko (1958)'nin görüşüne göre kişi, oyun ortamını oluşturup dışarıdan gelen olumsuz etkenleri ortadan kaldıracaktır. Helenko, oyun oynamayı kişi ile çevresi arasında ilişki olarak ele alır. Ona göre kişi, sistemin bir kutbunu; çevre ise nesnel diğer kutbunu oluşturur ve nesnel kutup (arkadaş vs.) çocuk tarafından serbestçe seçilmelidir. Bu sistemde; çocuk kendi kendine bir oyun ortamından diğer bir oyun ortamına geçebilir, böylece olumsuz etkenleri de ortadan kaldıracaktır (Akt :Poyraz, 1999).

Berlyne, Oyunda "Heyecan Arama" kuramını ileri sürmüştür. Kişi, sürekli aktif olarak çevresi ile etkileşim içerisindedir ve bu etkileşim süreci kişiyi oyuna yöneltir. Berlyn'e göre, insanlar doğal olarak hareketsiz durmazlar. Organizma aktif olarak sürekli çevre ile etkileşim içindedir (Akt: Özdoğan, 2000). Kabadayı (2005) ise oyunun insanların merak ve arzusunu, bilinmeyene ya da yeni olan bir şey hakkında bilgi edinmeye köruklediğini belirtmiştir. Heckhausen kuramına göre; birey rahatlamak, iç gerginlik, korku ve engellemelerden kurtulmak için oyunu kullanır (Akt: Özdoğan, 2002).

2.1.3. Oyunun Özellikleri

Huizinga'ya göre oyunu, bütünsellik olarak adlandırabiliriz ve onu bütünselliği içinde incelemek durumundayız (Huizinga 2010). Çağlar boyunca her dönemde oyunların varlığını sürdürmesi ve üzerine birçok çalışma yapılmış olması, oyunun insanoğlunun yaşamında ne denli vazgeçilmez bir etkinlik olduğunu göstermektedir. Huizinga'nın görüşleri çerçevesinde oyunların genel olarak özelliklerini belirli başlıklar altında özetlemek mümkündür:

Oyun eğlence unsurudur: İnsanođlu her dönemde eğlenmek amacıyla oyunları kullanmıştır. Huizinga, çocuk ve hayvanların zevk aldıkları ve kendilerini özgür hissettikleri için oyun oynadıklarını belirtmektedir (Huizinga 2010) .

Oyunun kuralları vardır: Kurallar oyunların oynanma biçimini, oyuncu sayısını ve oyun malzemelerini belirler. Örneđin futbol ayakla oynanır ve oyun için top gerekir. Huizinga'nın deyişiyile; “Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir”. Her oyunun kendi kuralları olur. Huizinga, kurallar ihlal edilirse oyun evreninin çökeceđini ortada oyunun kalmayacağını belirtmektedir. Hakemin düdüđünün oyuncuların içinde bulunduđu büyüsel ortamı bozacağını ve yeniden gündelik hayatın içine dönüleceđini belirtmektedir. Kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncuyu Huizinga oyunbozan olarak niteler. Ona göre oyunbozan, sözde oyuncudan tamamen başka bir şeydir. Görünüşte oyunun büyülu çemberini kabul ediyormuş gibi davranmaya devam etmektedir (Huizinga 2010) .

Oyun ortamı gerekir: Her oyun kendi ortamında oynanır. Tenis kortunda futbol, futbol sahasında basketbol oynanmaz. Huizinga'ya göre, “Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde oynanır. Bir oyun ile kutsal bir eylem arasında nasıl hiçbir biçimsel fark yoksa kutsal yer de oyunun cereyan ettiđi yerden biçimsel olarak farklı değildir. Oyun ortamı arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır; yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kuralları olan yerlerdir. Bunlar gerçek yaşamın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır” (Huizinga 2010, S: 27-28).

Özgürce oynanır: Oyun mecburi olunduđu için ya da iş gibi oynanamaz. Huizinga'ya göre oyun, insan için isterse ihmal edebileceđi, erteleyebileceđi bir işlevdir. Oyun her an ertelenebilir veya ahlaki bir ödev tarafından dayatılmış hiç değildir. Oyun bir görev değildir. “Boş zaman” içinde gerçekleştirilmektedir.

Kazanmak amaçlanır: Her oyunda kazanmak ana amaçtır. Kazanmak için oyuncular, oyunun kuralları çerçevesinde birbirleriyle rekabet ederek mücadele ederler. Huizinga'ya göre bütün oyunlarda bir nokta esastır: Başarı, galibin öteki karşısında ün sağlamasına olanak vermektedir. Kazanma fikri, oyunla çok sıkı bir

ilişki içindedir. Bireysel oyunlarda kazanmak yerine başka bir oyuncuya karşı kazanmak, ötekine karşı oynandığı zaman daha çok eğlence yaşatmaktadır.

Sonuna kadar oynanır: Oyun yarıda bırakılmaz. Yarıda bırakılan oyun tamamlanmadığı için eksiklik duygusu yaratır. Huizinga'ya göre “oyun sonuna kadar oynanır. Kendi akışına ve kendi anlamına sahiptir” (Huizinga 2010, S: 27).

Gerilim vardır: Her oyun belirli bir gerilim içerir. Huizinga'ya göre gerilim; belirsizliğe, şansa işaret eder. Gerilim, ardından yoğun bir gevşeme duygusunu getirdiği için oyunda arzu edilen bir durumdur. Gerilim durumu, her türlü sportif ve oyunsal karşılaşmalarda görülmektedir. Tavla veya satranç gibi oyunları oynayan kişilerde de yoğun bir gerilim hissedilmektedir.

Oyun bilinci vardır: oyun oynayan kişiler, oyun ve gerçek yaşam ayrımını yapabilirler. Huizinga'ya göre, oyun gündelik hayattan farklıdır. Oyun, bu hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Küçük çocuk bile “sadece ...miş gibi yaptığı”, “yalnızca gülmek için” öyle davrandığı konusunda tam bir bilince sahiptir (Huizinga 2010, S: 25). And (2012)'da oyun oynayanların oyun oynadıkları konusunda bilinçli olduklarını ifade etmektedir. And, bu durumu şöyle ifade etmektedir: “Çocuk, oynarken oyununda kutsal bir içtenlik vardır ama oynamaktadır ve bunun bir oyun olduğunun bilincindedir. Sporcu da kendini tam vererek oynar ama gene de oyun bilinci içindedir. Sahnedeki oyuncu, yarattığı kişiliğe ne kadar kendini kaptırırsa kaptırırsın gene de oyunun bilincindedir” (And, 2012 S.30).

Juul (2005), Huizinga'nın belirttiği gibi oyun ortamı ile gerçek yaşamın birbirinden ayrıldığını, oyuncunun oyunun genel akışı içinde ilerlemekte ve bölümler atlayarak sonuca ulaşmaya çalıştığını söylemektedir. Oyunu bitiren ya da bitirmeden ayrılmak isteyen oyuncu, oyunun sihirli çemberinden çıkarak yeniden gerçek yaşama geri dönmektedir. Juul'a göre; oyuna giriş ve çıkış gerçekleştiren oyuncu, bu iki durumda farklı dünyalarda yer almaktadır. Oyuna girişin gerçekleşmesiyle fantazyaya dünyaya geçilerek oyun alanına girilmektedir. Çıkışın gerçekleşmesiyle ise gerçek dünyaya geçiş gerçekleşmekte ve oyun alanı kapanmaktadır. Fantazyaya dünyada kullanıcılar, kişisel zevklerini, oyunun içine tam olarak dâhil ederek ve gündelik hayatlarında yapamayacaklarını yaparak, kişisel tatmin, kendini ispatlama ve takdir

toplama gibi uç noktalardaki eylemleri yerine getirerek gerçekleştirmektedirler (Juul, 2005).

2.1.4. Oyunun Önemi

Oyun oynamak çocuk ve ergenler açısından hayati derecede önemlidir. Diğer yandan oyun çocuğun hem özgürlüğü hem de hakkıdır. Birleşmiş Milletler tarafından 1989 yılında kabul edilen metnin 31. maddesinde oyunun çocuğun hakkı olduğu belirtilmiş ve hukuksal güvence altına alınmıştır (Unicef.org). Dolayısıyla oyuna karşı olmak, aynı zamanda hukuksal anlamda bir suç işlemek anlamına gelmektedir. Ancak günümüzde oyun oynama fırsatları giderek azalmaktadır. Çocuklar oyun oynamanın en doğal mekânı olan anaokullarında bile artık yeterince oyun oynama fırsatını bulamamaktadırlar. Tuğrul (2006) tarafından yapılan çalışmada ana okullarında uygulanan rutinler, öğretmenlerin yönettiği etkinlikler, bale, bilgisayar, yabancı dil gibi kurslar nedeniyle çocukların oyun oynamaya % 46,4 lük oranla bir saatten az zamanı kalmaktadır.

And, (2012)'a göre oyun kavramı, gündelik hayatımızda bir "eğlence ya da boş vakit geçirme aracı" olarak düşünülse de oyun konusunda çok ciddi araştırmalar yapılmış; insanların neden oyun oynama ihtiyacı duyduklarından, oyunun tarihsel izleklerine; oyunun insan hayatındaki öneminden kültürel ve toplumsal değerine; oyunun insan için ne derece yararlı bir alan olduğundan belli hastalıkların tedavisinde oyun'un kullanılmasına kadar bir yığın bilgi ve donanım sağlanmıştır. Oyunlar; eski din, dil, inanç ve ritüelleri incelemek için kaynak oluşturmuş; antropologlar oyunlar yoluyla kültür yayılmalarını ve göçlerini incelemişler, kültür biçimlerini sınıflandırıp uygarlıkların niteliklerini saptamışlardır.

Yörükoğlu (2004)'na göre, oyunda çocuk kendi sınırlarını aşma çabası içerisindedir. Yörükoğlu'na göre, oyunda çocuklar yetişkinler gibi kendilerini güçlü ve becerili hissetmektedirler. Bu tür oyunlarla çocuk yaşının ve boyunun küçüklüğünü, güçsüzlüğünü hayalinde de olsa aşmıştır. Özendiği büyüklerle artık boy ölçüşebileceğini düşünmektedir. Çocuk için, hayal dünyasında bindiği sopa değil azgın bir attır. Elindeki oyuncak, ona dünyanın dört bir yanını dolaştıran gerçek uçaktır. Oyuncak tabancasıyla herkesten güçlüdür.

Elkind (2011)'e göre ana-babalar, gittikçe rekabetin arttığı küresel ekonomilerde çocuklar için kaygı duymakta ve oyunu, günümüz çocuğunun zaman harcayamayacağı bir lüks olarak kabul etmektedirler. Sevgi, çalışma ve oyun yaşam döngüsü boyunca insan düşünce ve eylemine güç veren, doğuştan gelen üç dürtüdür. Oyun, dünyaya uyum sağlamamızı ve yeni öğrenme yaşantıları yaratmamızı sağlayan gereksinimimizdir. Oyun bir lüks değildir; dahası her yaş döneminde sağlıklı fiziksel, bilişsel ve toplumsal-duygusal gelişimin gerekli dinamiğidir. Oyun çocuğun en baskın öğrenme tarzıdır. Eğer biz çocuktan bu oyun yoluyla öğrenme zamanını esirgersek çocuğu kendi yarattığı öğrenme deneyimlerinden yoksun bırakırız (Elkind, 2011).

Yörükoğlu (2004), çocukların arkadaşlarıyla oynadıkları oyunlarda kendilerini başka kişilerin yerine koyarak anne, baba, öğretmen gibi rollere sokarak farklı rollerdeki kişileri oynarken bir bakıma kendi kişiliğini daha iyi tanıyacağını ve kendini başkalarından ayıran özelliklerin bilincine varacağını belirtmektedir. Kale (1997) de aynı düşünceyle yaşamı oyun içinde öğrenen çocukların, oyunlarına kendilerinden de bir şeyler katıp yaşantılarını aktardığı için oyunun çocuğa araştırma, gözlem yapma, keşfetme, yeni beceriler geliştirme olanağı sağlayacağını vurgulamaktadır. Ayrıca arkadaşlarıyla birlikte oyun oynayan çocuklar; paylaşma, yardımlaşma, çevre ile olumlu ilişkiler kurma, kurallara uyma, başkalarının haklarına saygı gösterme ve sorumluluk alma gibi toplumsal kuralları öğrenmektedir (Mangır ve Aktaş, 1993). Oyun her yaşta tam bir ciddiyet içinde oynanabilir ve birey yaptığı etkinliğin oyun olduğunun bilincindedir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 1997).

Kantarcıoğlu (1992)'na göre “oyun; çocuğun bedensel ve ruhsal gelişimini sağlayan, haz ve neşe yaratan, tek ya da topluca yapılabilen bir etkinliktir.” Özhan (1987) çocuğun oynarken özgür olmak isteyeceğini, oyununa karışılmasını istemeyeceğini ve çocuğun oyun içindeki davranışları büyükleri tarafından kısıtlanır ya da engellenirse büyüdüğünde özgürce davranamayan, pısrık, kararsız bir kişiliğin oluşacağını belirtmektedir. Uluğ (1997) ise oyunun çocuklar için bir serbest zaman etkinliği olarak ele alınmaması gerektiğini, oyunun çocuğun gününün önemli bölümünü alan çok ciddi bir işi olduğunu belirtmektedir.

Tüm bu tanımlar çerçevesinde oyunların çocuk ve gençler açısından oldukça önemli olduğu ve oyunların gelişimsel anlamda vazgeçilmez bir etkinlik olduğu görülmektedir. Genel hatlarıyla oyunun sosyal ilişkilerin öğrenilmesi, keşfetmenin

heyecanının yaşanması ve hoşça vakit geçirilmesi yönünden büyük öneme sahip olduğu görülmektedir.

2.2. Çevrim içi Oyunlar

2.2.1. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi

Günümüzde hem konsol oyunları hem de bilgisayar ortamında oynanan oyunların sayısı büyük artış göstermiştir. Akkemik (2009)'e göre bu artışın olmasındaki en önemli sebeplerden biri, internetin gelişmesi sonucu internet üzerinden dünyanın her tarafındaki insanı aynı platformlarda buluşturabilen çevrim içi oyunların ortaya çıkmasıdır. İnternetin etkisiyle ortaya çıkan çevrim içi oyun ortamı, günümüzde milyonlarca insanı sanal ortamda oyun dünyasının içine çekmektedir. Ancak çevrim içi oyunlar bu duruma bir anda gelmemiş, yıllar içinde çeşitli aşamalardan geçmiştir.

Çevrim içi oyunlar, dijital oyunların son aşamasıdır. Başlangıcından günümüze tarihsel gelişime bakıldığında dijital oyunlardaki gelişimi kronolojik olarak beş grupta sınıflamak mümkündür:

2.2.1.1. Laboratuvar Dönemi

1951 yılında Ralph Baer, televizyonda oyun oynanabileceği fikrini ortaya atmıştır. Ancak dijital oyunların ortaya ilk çıkışı, laboratuvar ortamında olmuştur. 1958 yılında Willy Higinbotham, New York Ulusal Laboratuvarı'nda masa tenisi tarzında bir oyun (tennis for two) geliştirmiştir. Bu oyun, şimdiki oyunlara göre oldukça amatör bir oyun olarak göze çarpmaktadır. 1961 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsü (MIT) tarafından Uzay Savaşı (space war) oyununu geliştirmiştir. Dünyanın sayılı laboratuvarlarında çalışan bilim adamları bile oyunun çekiciliğine karşı koyamamışlardır. Halter (2006), oyunların çekiciliğine karşı bilim adamlarının bile kayıtsız kalamadığını, Stanford Üniversitesi Bilgisayar Araştırma bölümünün katı kurallar getirerek mesai saatlerinde Space War oynamayı yasaklamak durumunda kaldıklarını belirtmektedir.

2.2.1.2. Arkade Oyun Dönemi

1966 yılında SEGA firması ilk arkade oyun olan periscope'u geliştirmiştir. 1971 yılında Nutting Associates şirketi tarafından Computer Space oyunu geliştirilir. Bu oyun, ilk ticari video oyunu olarak kabul edilmektedir. Oyun jetonla çalışmaktadır. 1972 yılında ise Atari firması tarafından "Pong" oyunu geliştirilmiştir. Bu oyun arkade oyunlarda önemli bir başarı yakalamıştır. Tenise benzeyen bir oyun olan Pong günümüz oyunlarına göre oldukça basit olarak düşünülebilir. Çünkü oyuncular oyun skorlarını elle tutmaktaydılar. Daha sonraları Namco firmasının Pac-man oyunu ve Nintendo'nun Donkey-Kong oyunları arkade oyunların en önemlileri olarak oyun dünyasında önemli yer etmişlerdir.

2.2.1.3. Ev Tipi Oyun Konsolu Dönemi

1985 yılında Nintendo firması ev tipi oyun konsollarını hayata geçirmiştir. O tarihe kadar oyun salonlarında jetonlarla oynanan oyunlar, ilk defa ev ortamına taşınmıştır. 1980'lerin sonuna kadar ülkemizde de bilinen "Commodore" ve "Amiga" oyun konsolları, yaygın olarak evlerde yerlerini almaya başlamıştır.

2.2.1.4. Bilgisayar Oyunları Dönemi

1990'ların başında bilgisayar teknolojilerindeki hızlı gelişmeler sayesinde bilgisayar oyunları sektörde kendisini göstermeye başlamıştır. Bilgisayarlar konsollara göre daha fazla fonksiyonu yerine getirebildiği için, yani oyun oynama dışında da kullanılabilirdiği için evlerdeki kullanımları artmaya başlamıştır.

2.2.1.5. Çevrim İçi Oyunlar Dönemi

Çevrim içi oyunlar, arayüz olarak bir web sitesi kullanır ve çok sayıda bilgisayarda oynanır. Bu tür web tabanlı ağ oyunları arasında en yeni ve en popüler olanları; kitlesel, çok oyunculu çevrim içi rol üstlenme oyunlarıdır (Griffiths, Davies ve Chappell, 2004).

1996 yılında ilk devasa çok oyunculu çevrim içi oyun olan "Ultima Online" oyunu üretildi. Kısa sürede büyük oyuncu kitlesine ulaştı. Akkemik (2009)' e göre,

bu oyun, oyun tarihinde gerçek bir dönüm noktası kabul edilebilir. Ultima Online ile birlikte oyunlar için artık fiziksel mesafe önemini kaybetmiştir. İnternete bağlanarak dünyanın herhangi bir yerinde bulunan başka bir kişi ile oyun oynama şansı yakalanmıştır. Aynı zamanda oyun zamanı kavramı da değişmiş, oyunlar artık belirli zamanlarda oynanmak yerine istenildiği her an, günün 24 saati oynanabilir hale gelmiştir.

Çevrim içi oyunların ortaya çıkmaya başlamasıyla video oyunları artık iletişimsizlik ve asosyallik baskısından önemli ölçüde kurtulmaya başlamıştır. Toplumdan izole olan değil; aksine etkileşim içinde olunan ve iletişim sağlanan bir yapıya doğru değişim sağlamıştır.

1997 yılında “Age of Empires”, 1999 yılında da “EverQuest” oyunu piyasaya sürülür. “EverQuest”; ticari anlamda başarı kazanan ilk MMOG’ dur. 2000 yılında bir yaşam simülasyonu olan “Sims” oyunu üretilir. 2002 yılında “Grand Theft Auto” (GTA) oyunu satışa sunulmuştur.

2.2.2. Çevrim İçi Oyunların Sınıflandırılması

Oyunları sınıflandırmak için ilk kriter, oyunun kiminle oynandığıdır. Kullanıcı sayısına göre çevrim içi oyunlar tek kişilik oyunlar (Single Player) ve oyuncu oyuncuya karşı (Player versus Player- PvP) olarak sınıflanmaktadır. Tek kişilik oyunlar, çevrim içi dahi olsa oyuncunun kendi kendisine oynadığı bireysel oyunlardır.

Oyuncuya karşı oynanan oyunlarda (PVP) ise oyuncular birbirlerine karşı mücadele etmektedirler. Önceki dönemlerde “Atari” gibi konsol oyunlarında birbirleriyle oyun oynayan iki oyuncu, zamanla internet üzerinden farklı kişilerle de oynamaya başlamışlardır.

Çevrim içi oyunlarının türleri zaman içinde kullanıcıların beklentilerine göre sınıflandırılmıştır. Bazı araştırmacılar öncelikle bilgisayar oyunlarını farklı biçimlerde sınıflandırmayı denemişlerdir. Ancak zaman içinde özellikle de çevrim içi oyunların sayı ve türevlerinin artmasıyla bu sınıflandırmalar değişikliğe uğramışlardır. Günümüzde çevrim içi oyunlar birden çok türün özelliklerini içerebilmektedir.

İlk sınıflandırma, oyunların kullanım özelliklerine göre sınıflandırılmasıdır. Herz (1997) dijital oyunları; aksiyon, dövüş, spor, bilmece, macera, rol yapma, simülasyon ve strateji türlerine ayırarak açıklarken Poole (2000) ise vurma, yarış, galip gelme, spor, bilmece, masa üstü, rol yapma, tanrı oyunları ve gerçek zamanlı strateji oyunları olarak açıklamaktadır. Can (2003) araştırmasında Herz'in sınıflamasını kullanırken Akkemik (2007a) bilgisayar oyunlarını; aksiyon oyunları, macera oyunları, bulmaca oyunları, çevrim içi oyunları, rol oynama oyunları, simülasyon oyunları, spor oyunları ve strateji oyunları olarak sınıflandırılmıştır. Bu çalışmada çevrim içi oyunlar 8 başlıkta ele alınmıştır:

- Spor oyunları
- Araba yarışı oyunları
- Aksiyon oyunları
- Masa üstü oyunları
- Simülasyon oyunları
- Strateji oyunları
- Devasa çevrim içi çok oyunculu oyunlar (Massively multiplayer online game)
- Sosyal medya oyunları

2.2.2.1. Spor Oyunları

Spor oyunları; basketbol, futbol, tenis gibi sporların teknoloji ortamına aktarılması ile oluşmuştur. Bu oyunlarda refleks ve zamanlama önemlidir. Fifa, PES, NBA, Football Manager gibi oyunlar örnek olarak verilebilir. Bazı oyunlarda oyuncular menajerlik yaparak bir spor takımını yönetmeye çalışırken bazı spor oyunlarında ise oyuncu bizzat oyundaki oyuncuyu yönlendirerek sanal olarak spor faaliyeti içine girmektedir.

2.2.2.2. Araba Yarışı Oyunları

Bu yarışlarda genellikle oyuncular; yaş, hız, hukuki ve fiziksel engellere takılmadan istedikleri araba ile hız yapabilirler. Otomobil, kamyon ve motosikletle diledikleri gibi yarışabilmektedirler. Gerçek yaşamdaki tehlikeler olmadan bu oyunları oynayarak deneyim kazanabilirler. NFS (Need For Speed), Hard Truck, Kaçış, Formula, Wos Across America gibi oyunlar türün önde gelen oyunları arasındadır.

2.2.2.3. Aksiyon Oyunları

Aksiyon oyunları sürekli hareket ağırlıklı olduğu için bu adı almıştır. Oyuncunun oyuna bakış açısına göre iki gruba ayrılır. Oyuncunun genellikle ortamı kendi bakış açısından gördüğü oyunlar, FPS (First Person Shooter) olarak tanımlanır. Oyuncunun oyunu üçüncü bir şahısın gözünden gördüğü oyunlar ise TPS (Third person shooter) olarak sınıflanır. Akkemik (2009)'a göre FPS'ler çevrim içi oynanan oyunlar içinde rekabetin ve adrenalinin yüksek olması sebebiyle önemli yer tutmaktadır.

Bu oyunların amacı, oyun tarafından ya da başka oyuncular tarafından kontrol edilen rakipleri öldürmeye çalışmaktır. Bu oyun türünde sürekli ateş edildiğinden ve rakipleri öldürülmeye çalışıldığından oyun sıklıkla oyuncuları şiddete yönelteceği suçlamalarına maruz kalmaktadır. Bu oyun türünde başarılı olabilmek için oyun haritalarını iyi okumak, doğru bölgelerde doğru silahları seçmek ve oyunu kumanda eden klavye, mouse, konsol kumandası gibi araçların hızlı kullanmak gerekmektedir. Unreal Tournament, Call Of Duty, Counter Strike, Battlefield, Wolf Team, GTA gibi oyunlar türün önde gelen oyunlarından.

2.2.2.4. Masa Üstü Oyunları

Masa üstü oyunları, gerçek yaşamdaki masa üstünde oynanan oyunların sanal ortama aktarılması biçiminde ortaya çıkmıştır. Satranç, okey, tavla, poker, briç oyunları, masa üstü oyunlarının en popüler olanlarındandır.

2.2.2.5. Simülasyon Oyunları

Simülasyon oyunlarında oyuncular gerçek yaşamlarında yapamayacakları bazı aktiviteleri gerçeğine yakın bir biçimde deneyimleme şansı bulmaktadır. Hatta Halter (2006), 11 Eylül saldırılarına hazırlanan teröristlerin Microsoft'un uçak simülasyon oyunu "Flight simülatör" oyununu kullandıkları yönünde haberler olduğunu söylemektedir. Bu tür oyunlarda amaç, gerçeğe oldukça yakın sanal ortamlar hazırlamaktır. Örneğin oyuncu; uçak kullanmak için gerekli eğitim, para ve zamanına gerek olmadan gerçeğe çok yakın bir uçak kullanma deneyimi yaşayabilmektedir. Simülasyon oyunları gerçekçi bir uçak ya da araba kullanma deneyimi olabileceği gibi, Sims oyununda olduğu gibi gerçekçi bir sosyal yaşam deneyimi de olabilir. MS Flight Simulator, Silent Hunter, R-Factor, I-Racing, Simcity; bu türe özgü oyunlardandır.

2.2.2.6. Strateji Oyunları

Strateji oyunlarında temel amaç; mevcut kaynakları kullanarak kaynakları ve gücü arttırıp rakipleri saf dışı bırakmaktır. Strateji oyunlarının konuları; savaş, ticaret ya da ülke geliştirmeye yönelik olabilir. Belirlenen stratejiler çerçevesinde rakiplere karşı savunma ya da saldırı gerçekleştirmek mümkündür. Strateji oyunları kendi içlerinde "Gerçek Zamanlı Strateji" (Real Time Strategy-RTS) ve "Sıra Temelli Strateji" (Turn Based Strateji-TBS) olarak iki alt grupta incelenebilir. Star Craft, Age of Empires gibi oyunlar strateji oyunlarından.

2.2.2.7. Devasa Çevrim İçi Çok Oyunculu Oyunlar (Massively Multiplayer Online Game MMOG)

Devasa çevrim içi oyunlar (DÇİ), çok fazla sayıda oyuncunun internet üzerinden çevrim içi olarak oynadıkları oyunların genel adıdır. Çok fazla oyuncu ile beraberce oyun oynama düşüncesi oyuncular açısından oldukça çekicidir. Bu sayede dünyanın her yerindeki oyuncular ile iletişim kurma fırsatı bulurlar. Ergenler tarafından sıklıkla tercih edilen çevrim içi oynanan devasa çevrim içi oyunlarda (DÇİ), aynı anda yüzlerce veya binlerce oyuncu bir araya gelebilmektedir. Bu oyunlar oyuncuların birbirleriyle iş birliği yapmalarına, yarışmalarına ve bazen

dünyanın her yerindeki insanlarla iletişim kurmalarına imkân sağlamaktadır (Binark ve Sütçü Bayraktutan, 2008). Dünya çapında sosyal ağ iletişim araçları olan ve uluslararası bir kültür yaratan bu oyunların konsol oyunları ve PC oyunlarından farkı; sanal karakterlerin görevlerini yerine getirmesinin, klan tarzı örgütlenmelere dâhil olmasının, oyunda daha fazla zaman geçirmesinin oyunda başarılı olması için gerekli olmasıdır (Binark ve Sütçü Bayraktutan, 2008). Age of Empires, Diablo, Oblivion, Gate2, Medieval Total War, Strong Hold, World of WarCraft, Lord of the rings, S2, Shaiya, World of Warcraft, Guild Wars, Dota, Minecraft, World of Tanks, İstanbul Kıyamet Vakti, Silkroad, AION, Diablo, League of Legends, Allods Online, Cabal Online, Cengizhan, Karahan Online, Metin 2, Lineage, Knight Online vb. oyunlar DÇİ rol yapma oyunlarına örneklerdir.

DÇİ oyunlar oldukça kapsamlı bilgi edinmeyi istemektedir. Yaratıklar, büyüler, silahlar, ırklar, oyun terminolojisi vb. ile ilgili sayfalar dolusu bilgi edinmeyi gerektirebilir. DÇİ oyunlar, kendi içinde Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları MMORTS (Massively multiplayer online real-time strategy), yarış oyunları (Massively multiplayer online racing) rol oynama oyunları (Massively multiplayer online role playing game) gibi alt kategorilere ayrılırlar. Ancak en popüler olanı, devasa çevrim içi çok oyunculu rol oynama oyunlarıdır. DÇİ rol yapma oyunlarının çıkış noktası, 1970'lerin sonunda yer almaktadır ve orijinal olarak Çok Kullanıcılı Zindanlar (Multi-User Dungeons, MUD) olarak adlandırılmışlardır. İlk MUD, Roy Trubshaw ve Richard Bartle tarafından University of Essex'teki çalışmaları sırasında geliştirilmiştir. Modern MUD'lar metin tabanlıdır, tipik olarak bir fantezi teması kullanır, bir ana bilgisayar/terminal mimarisi kullanır ve ücretsizdir (Gamespy, 2003).

Bilgisayarların ve İnternetin kapasiteleri arttıkça yazılım geliştiriciler MUD'ların özelliklerini genişletme becerileri kazandılar, bunun sonucunda da kar sağlayan çevrim içi oyun sistemleri olanağını ortaya çıkardılar. 1996'da,3DO Games Meridian 59 adını taşıyan ilk ticari olarak yaşayabilir MMORPG'ü, ABD'deki mağazalara sundu. Çalışmak için özel bir yazılım gerektirmeyen MUD'ların aksine, Meridian 59 kullanıcıların kişisel bilgisayarlarına kurmak için oyun yazılımını satın almalarını gerektiren bir istemci/sunucu mimarisinde çalışıyordu. Sonra, aylık 9,99 \$ ücretle kullanıcılar Meridian 59 sunucularına bağlanabiliyor ve oyunun etkileşimli

çevrim içi dünyasında oynayabiliyordu. Meridian 59, grafik tabanlıydı ve bir sunucu üzerinde 250'ye kadar oyuncuyu destekleyebiliyordu (Parsons, 2005) .

Fantezi rol oynama eyleminin çevrim içi olarak çok oyunculu ortamda gerçekleşmesi üzerine kurulu bu oyun türünde, müzik ve gelişmiş grafik tasarımları bulunmaktadır. Oyuncu kendisine sanal bir karakter yaratarak (Avatar) fantastik dünya içinde kendisine düşen görevleri yerine getirmeye çalışır. Çok sayıda oyuncu ile iletişim içinde olunması ve başka kişilerle rekabet halinde olunabilmesi, oyuncunun oyunlarda uzun süreler geçirmesine neden olmaktadır. Akkemik (2008)'e göre oyunun kendi içinde çok önemli özellikleri vardır ve bu özellikler oyuncuyu çekmektedir. Bunların başında gelenler; çok sayıda oyuncu ile iletişimde bulunabilmek, rekabet edebilmek ve sosyalleşebilmektir. Sosyal yanının çok güçlü olması, oyuncular için önemli bir tercih sebebidir.

Bu oyun türünde amaç, bir karakteri başlangıçtan ana görevin sonuna kadar getirmektir. Oyunun başında oluşturulan ve bazı özellikleri belirlenen karaktere uygun şekilde oyunu oynamak, bu türün en önemli özelliğidir. Bu süreç içerisinde değişik sorunlara çözümler üretme, dövüşme/savaşma, yan görevleri bitirme gibi birçok farklı etkinliği yerine getirmek gerekebilir. Bu arada birçok bilgisayar kontrollü karakter (Non Player Character - NPC), yapılan her bir etkinlik, karakterimize tecrübe kazandıracaktır. Kazanılan bu tecrübe puanları ile oyuncular karakterlerine değişik özellikler ekleyerek oynadıkları karakterlerin oyun içerisindeki etkinliğini arttırmaya çalışırlar. Oyuncunun gerek NPC'ler ile etkileşimlerindeki tercihleri gerek karakterini geliştirirken yaptığı tercihlerine göre oyun, çok farklı bir akış izleyebilir ve her oyuncu için farklı bir macera halini alır. Doğru tercihleri yapmaya çalışan oyuncunun strateji ve planlama becerisinin gelişmesi olasıdır (Parsons, 2005).

Teknolojideki gelişmeler ve İnternet kullanıcıları arasında yaygınlaşmalarına karşın tüm DÇİ rol yapma oyunları, ortak karakteristik özellikler üzerine kurulmuştur. Bu nedenle oyuncuların temel oyun dinamikleri, amaç ve işlevleri hakkında bilgi sahibi olmaları sağlanmakta ve oyuncunun bir oyundan hızla yeni bir oyuna geçebilmesi ve yeni oyunları anlamakta güçlük çekmemesi amaçlanmaktadır.

Devasa Çevrim İçi Rol Yapma Oyunlarının Ortak Özellikleri

DÇİ rol yapma oyunları; fantezi, bilimkurgu, tarihsel ve gerçek savaş düzenleri dâhil olmak üzere geniş bir yelpazedeki türleri temsil etmektedir. Bu ürünler çeşitli önemli temel teknolojileri ve karakteristikleri paylaşmaktadır. Teknoloji önemli ölçüde gelişmiş olsa da DÇİ rol yapma oyunlarının karakteristiklerinin çoğunun kökleri 1980 ve 1990'ların MUD'larından gelmektedir (Parsons, 2005).

İstemci/Sunucu Mimarisi

Sanal çevrim içi dünyaların yaratılması ve bakımı önemli bir donanım yatırımı gerektirir. Tüm DÇİ rol yapma oyunları oyun içeriğini bir veya daha fazla sunucu üzerinden sağlar. Çoğu oyun çok sayıda oyun sunucusunu destekler, böylece oyuncuların bu sunuculardan birinde veya daha fazlasında “karakterler” veya avatarlar oluşturmasını sağlar. Oyunlar arasında bazı farklar olsa da tipik bir DÇİ rol yapma oyunu oyun sunucusu başına aynı anda 2.000 ile 4.000 arasında oyuncuyu destekleyebilir, daha büyük oyunlar genellikle oyuncuların seçim yapabilecekleri onlarca oyun sunucusu barındırır. Sunucular genellikle coğrafi konuma bağlıdır (Parsons, 2005).

Avatarlar

Tüm DÇİ rol yapma oyunlarında kullanıcıların en az bir oyun avatarı (genel olarak bir “karakter” olarak adlandırılır) oluşturmaları gerekir. Oyun avatarı, oyuncunun oyun dünyasında oynamak istediği varlığın grafik bir temsilidir. Avatarlar kullanıcılar tarafından fare ve klavye komutlarının kombinasyonları aracılığıyla kontrol edilir ve oyun tarafından sağlanan sanal dünyada gezinebilirler. Teknoloji ilerledikçe kullanıcılar avatarlarının görünümü belirlemede daha fazla esneklik sahibi olmaktadır. Minimum seviyede, çoğu DÇİ rol yapma oyunları ırk, cinsiyet ve ten rengi, boy ve kilo gibi genel özelliklerin seçilmesine izin verir (Parsons, 2005).

Karakter Gelişimi

DÇİ rol yapma oyunları, oyuncunun avatarının geliştirilmesi için yetenek veya sınıf temelli araçlar sağlarlar. Yetenek temelli sistemde, avatar görevleri yerine getirerek beceriler kazanır. Örneğin, avcılık becerisini geliştirmek için, oyuncu oyun içinde sağlanan mekanikler sayesinde “avlanır”. Dövüş becerileri kazanmak için,

avatar bilgisayarda oluşturulan rakiplere (“serseri grubu” veya “npc” olarak adlandırılır) veya diğer oyunculara karşı dövüşlere katılır.

Sınıf temelli sistemler, avatarların oyunun türüne göre bir savaşçı, büyücü, teknisyen, pilot, casus gibi bir mesleği veya başka bir rolü seçmelerini sağlar. Örneğin Knight Online oyununda Savaşçı (Warrior), Okçu (Rogue), Büyücü (Magician) ve Rahip/Ruhban Sınıfı (Priest) olmak üzere dört temel karakter sınıfı bulunmaktadır. Her bir sınıfta, giderek artan miktarda elde edilmeleri gereken “deneyim puanları” vardır. Her bir seviyede, avatar söz konusu sınıfla ilgili ek beceriler kazanır. Çoğu sınıf temelli DÇİ rol yapma oyunlarında yetenek seviyeleri oyun dünyasındaki yaratıklarla savaşarak elde edilir. Bir “seviye 1” karakterin “seviye 2”ye erişmesi için bir saat kadar dövüşmesi gerekir. Ancak, sınıf temelli oyunlardaki daha üst seviyelere erişmek için tipik olarak onlarca, hatta yüzlerce oynamak gerekir (Lynn, 2001).

Malzeme Geliştirme

Avatar’ların oyun dünyasında yeteneklerini geliştirme olanaklarının yanında, kişiliklerini daha da geliştirmek için zenginlik biriktirme ve güçlü nesnelere edinme olanakları da vardır. Çoğu DÇİ rol yapma oyunları bir tür para sistemi ve sahip olunabilecek nesnelere sağlar. Bu nesnelere arasında zırhlar, silahlar, binek hayvanları, araçlar, evler, mobilya ve oyuncunun becerilerini geliştiren veya diğer oyuncular arasında prestijini arttıran çok sayıda diğer nesne sayılabilir. Zenginlik, tipik olarak bilgisayardaki rakipleri öldürerek ve üzerlerindeki değerli eşyaları alarak veya değerli eşyaları üretilip diğer oyunculara satarak elde edilir (Parsons, 2005).

Loncalar (klan)

Loncalar, ortak bir amacı paylaşan oyuncular arasındaki resmi ittifaklardır. Bir loncaya katılmak, gönüllülük temellidir ve genellikle kolayca tanınması için lonca isminin oyuncunun avatarının üzerinde görüntülenmesine yol açar.

2.2.2.8. Sosyal Medya Oyunları

Sosyal medya kanalları arasında Facebook, kullanıcıların en çok vakit geçirdiği sosyal ağların başında gelmektedir. Diğer taraftan Facebook bünyesinde barındırdığı yüzlerce oyunla kullanıcılar için sosyalleşmenin yanı sıra bir oyun platformu haline gelmektedir. Dünyada olduğu gibi Türkiye’de de Facebook oyunları

oldukça rağbet görmektedir. Mart 2013 tarihinde Türkiye’de oynanan Facebook oyunları Tablo 1’de görülmektedir.

Tablo 1. Türkiye’de En çok Oynanan Facebook Oyunları (Mart 2013)

1	Candy Crush Saga	3.397.916
2	Okey	2.486.565
3	Bubble Witch Saga	1.987.989
4	Texas Holdem Poker	1.884.688
5	Okey Plus	1.834.859
6	Bizim Çiflik	1.718.973
7	Diamond Dash	1.594.690
8	Mynet Çanak Okey	1.448.179
9	Pool Live Tour	1.322.594
10	Top Eleven Be a Football Manager	1.189.179

Kaynak: www.webrazzi.com

Her ay 250 milyonun üzerinde kullanıcı, Facebook üzerinden oyun oynarken günlük Facebook web kullanıcılarının %20’sinin Facebook.com üzerinden oyun oynadığı açıklanmıştır. Sosyal ağ üzerinde, her ay bir milyonun üzerinde aylık aktif kullanıcıya ulaşan 200’ün üzerinde oyun bulunmaktadır. Son dönemlerde “Candy Crush” adlı oyun, 50 milyon kişi tarafından oynanmaktadır. (<https://developers.facebook.com/showcase/candycrushsaga/>) Yeni ve popüler olan hemen hemen bütün oyunları Facebook üzerinden oynamak mümkündür. Arkadaşların oyun ortamındaki rekabetin içine dâhil edilebilmesi, oyunlardaki başarıların kendi üye listesinden de duyurulması ve paylaşılabilmesi; bu oyunları oyuncular açısından daha cazip hale getirmektedir. Farmville, Diomand Dash, Mafia Wars, Sims Social, Çanak okey; sosyal medya oyunlarına örnek olarak verilebilir.

2.2.3. Türkiye’de Çevrim İçi Oyunların Gelişimi

Türkiye’nin elektronik oyunlarla tanışması, 1980’li yılların başlarına denk gelir. Bu dönemde renkli televizyon, video ve atari çığnlığı paralel olarak yaşanmıştır (Yılmaz ve Çağltay, 2004). Önceleri “atari salonu” adı verilen arkade oyunların oynandığı ortamlar zamanla popüleritesini kaybetmiş, aileler tarafından Commodore 64, Sinclair ZX Spektrum ve Atari gibi oyun cihazları satın alınmaya başlayarak gençlerin atari salonları yerine evlerde oyun oynaması istenmiştir.

İnternet’in ortaya çıkmasıyla birlikte oyun mekânları yeniden dizayn edilmiştir. İnternet 1969 yılında ABD Savunma Bakanlığında ARPANet’in kurulması ile başlamış ancak halka açık kullanıma başlaması 1989 yılından sonra olmuştur. İnternet 12 Nisan 1993 tarihinde TÜBİTAK-ODTÜ (TR-NET) iş birliği ile Türkiye global internete bağlanmıştır. Bu dönemdeki İnternet bağlantısı, günümüze göre

oldukça yavaştı ve sık sık internette kopma sorunları olmaktadır. İnternet'in ortaya çıkmasıyla beraber gençler oyun oynayabilecekleri yeni mekânlara kavuşmaya başladılar. Bu yeni oyun mekânları, internet kafelerdi. İnternet kafeler de kendilerinden önce ortaya çıkan atari salonları gibi bir süre sonra popülaritesini kaybetmeye başlamıştır. Bilgisayar fiyatlarının önceki yıllara göre önemli ölçüde düşmesi ve geniş band İnternet hizmetinin ucuzlayarak yaygınlaşması sayesinde aileler yeniden çocuklarını evde oyun oynatabilecek imkâna kavuşmuşlardır. Bu durum, önceki gelişime benzer bir gelişim göstermiş ancak yepyeni bir yeniliği de beraberinde getirmiştir. Artık evlerde internete bağlı oyun oynayan gençler, istedikleri saatte istedikleri kişilerle oyun oynayabilme imkânına kavuşmuş oldular.

2.2.4. Oyuncuların Sınıflandırılması

Çevrim içi oyunlarda her oyuncu kendi psikolojik durumu ve beklentilerine göre farklı özellikler göstermesine karşın, oyun geliştiricileri oyuncuların ortak özelliklerini belirlemek üzere çeşitli sınıflandırmalar yapmaya çalışmışlardır (Bartle 1996, Drachen vd. 2009, Mulligan ve Patrovsky 2003, Salen ve Zimmerman 2003, Stewart 2011 Whang ve Lee 2004) .

Oyuncu tipleri konusunda en fazla referans alan araştırmacılardan biri Bartle'dir. Bartle (2003)'e göre, bütün oyuncular farklıdır ve hepsi farklı davranmaktadır. Buna rağmen, hepsinin kullandıkları genel bir oyun stili vardır. Bu profiller, oyuncu davranışını tahmin etmede ve şekillendirmede oldukça kullanışlı olabilirken oyuncunun yaratıcılığı ve motivasyonunun zengin ekosistemi oyun stillerinin gelişiminde de etkilidir. Bartle (1996), “Çok oyunculu Zindan” (MUD) oyunlarındaki oyuncu davranışlarını gözlemleyerek bir oyuncu tipolojisi yapmıştır. Bu tiplerin birincisi olan Başaran, aksiyonu tercih eder ve dünya odaklıdır. Bir Kâşif, etkileşimi tercih eder ve o da dünya odaklıdır. Katiller aksiyonu tercih eder ve oyuncu odaklıdır. Son tip olan Sosyalleşen, diğer oyuncularla etkileşimi tercih eder. Bartle daha sonra bu sınıflandırmayı değiştirmiştir (Bartle, 2004).

Sosyalleşenler: Bu oyuncular, sanal dünya içerisindeki diğer oyuncular ile anlamlı ilişkiler kurup iletişime geçmeye niyetlidir. Sanal ortamda birbirine destek olmakta ve gerektiğinde gruplar halinde hareket edebilmektedirler.

Kâşifler: Bu oyuncular sanal bir dünyada gezinmekten ve bu sanal dünyayı keşfetmekten hoşlanmaktadır. Tek başına dünyayı keşfe çıkanlar olabildiği gibi, kendileri gibi düşünen oyuncularla gruplar kurmaları da mümkündür.

Katiller: Bu oyuncuların esas amacı; sanal dünyadaki diğer oyuncuları rahatsız etmek, başkalarına üstünlük kurmak ve hatta diğer oyuncuların karakterlerini öldürmektir. Kendi çıkarları için başkalarını kullanmaktan ve kandırmaktan çekinmeyen oyuncular da bu profile dâhildir.

Başarı peşinde koşanlar: Bu oyuncuların amacı sanal dünyanın en güçlüsü olmaktır. Oyundaki hedeflerine ulaşmak için, her şeyin en iyisine sahip olmayı, tüm nitelikleri en iyi olan karakteri oynamayı arzulamaktadırlar (Bartle, 2004).

Bartle'in oyuncu tipleri, tasarım amacı için olası iyi bir araç olsa da çok fazla iki yönlü ve sade olduğu için pek çok eleştiri almıştır. Eleştirilerin birleştiği nokta insanların davranışlarının ve motivasyonlarının zamanla değişebileceği, içeriğe bağlı olabileceği ve dolayısıyla insanların hangi kategoriye ait olduklarının kesin olarak belirlenemeyeceğidir. Gerçekte, tiplerin kesişmediğine ya da bunların tamamen birbirinden ayırık oyuncu tipleri olduğunda dair bir kanıt yoktur (Yee, 2002; 2007 akt: Tuunanen ve Hamari 2012). Stewart (2011), Bartle'in davranışsal tipolojisini Keirse'y'in karakter tipleri ile birleştirmiştir. Koruyucu/Başaran, Rasyonel/Araştırmacı, İdealist/Sosyal ve Zanaatkâr/ Katil olarak daha kapsamlı bir sınıflandırma yapmaya çalışmıştır.

Salen ve Zimmerman (2003), farklı oyuncu tipleri tanımlamışlardır. Standart oyuncu, kuralları izler ve oyunu oynanması istenen amaca göre oynar. Adanmış oyuncu, oyunun resmi yapısı üzerinde çalışır ve kazanmak için sıradan olmayan yollar dener. Sportmen olmayan oyuncu kuralları izler fakat oyunun ruhuna aykırı bir tutumla şiddet gösterir. Hilekâr, oyunu kazanmak için oyunun yasal kuralları çerçevesinde şiddet gösterir. Bozulmuş oyuncu, sihirli halkanın bilgisini kabul etmez ve oyunu bozmaya uğraşır (Salen ve Zimmerman 2003).

Mulligan ve Patrovsky (2003) ise 4 oyuncu tipi tanımlamıştır. Genel oyuncular, kurallara uyarlar ve oldukça nötr davranışlar sergilerler. Barbarlar, canavarları patlatırlar ve diğer oyuncuların deneyimlerini yerle bir etmekten zevk alırlar. Kabile üyesi, kendi küçük topluluğuna odaklanarak diğer oyunculara yardım eder. Vatandaşlar; "iyi insanlar" olarak tanımlanır, yeni oyunculara yardım ederler,

önemli nedenlerden dolayı kaynaklarını ödünç verirler ve diğer oyuncular için daima güzel sözler söylerler.

Whang ve Lee (2004); çevrim içi oyuncuları tek odaklı, topluluk odaklı ve “gerçek dünya dışı oyuncusu” olarak üçe ayırmıştır. Tek odaklı oyuncular, her oyunu tek kişilik olarak görür ve bunun sonucunda zengin sosyal özellikleri olan bir oyunda bile başına buyruk davranmayı tercih eder. Bu kişiler işlerine karışılmasını istemez. Buna karşın topluluk odaklı oyuncular, bir oyuncu topluluğunun oyunların sosyal yönünü ciddiye alan ve bunu büyük bir şevkle benimseyen kısmını temsil eder. Gerçek dünya dışı oyuncu tipi, oyun dünyasında her ne pahasına olursa olsun kişisel kazançlar peşindedir ve oldukça antisosyaldir. Bu oyuncu tipi, tek odaklı oyuncudan farklı olarak oyun dünyasında da farklıdır. Gerçek dünya dışı oyuncuları, gerçek dünya kişilikleriyle görünmektense bir rolü oynamaya meyillidir (Tuunanen ve Hamari 2012).

Drachen ve arkadaşları (2009), oyuncuları dört gruba ayırmıştır: Tecrübeliler, isminden de anlaşılacağı gibi en deneyimli oyunculardır. Nadiren ölürler ve oyunu hızlı bir şekilde bitirirler. Çözücüler, oyun sırasında karşılaştıkları bulmacaları çözmeye zaman ayırırlar. Barışçılar genellikle düşmanlarca öldürülürler. Koşucular, oyunu çok hızlı oynadıkları için bu ismi almıştır. Westwood D, Griffiths MD. (2010) altı farklı oyuncu çeşidi tanımlamıştır: Hikâye odaklı tek başına oyuncular, sosyal oyuncular, tek başına sınırlı oyuncular, kararlı çevrim içi oyuncular, tek başına kontrol/kimlik oyuncular ve rastgele oyuncular.

Çevrim içi oyunlarda oyun oynayan kişileri sınıflamaya çalışan tüm bu çalışmaların sonucunda oyuncuların hepsinin bir grupta sınıflanamayacağı, oyuncuların kendi psikolojik durumu ve beklenirlerine göre farklı özellikler gösterdiği söylenebilir.

2.2.5. Oyunlarda İletişim ve Argo Kullanımı

Çevrim içi oyunlarda sıklıkla anlık haberleşme sistemleri kullanılmaktadır. Bu haberleşme sistemleri yazılı (msn vb.), sözlü (ventrilo client, team speak client, raidcall) ya da görüntülü (skype vb.) olabilmektedir. Gençler bu iletişim araçları yardımıyla oldukça samimi ve keyifli sohbetler yapabilmektedirler.

Yüz yüze sohbete göre İnternet üzerinden yapılan sohbetler bazı farklılıklar içermektedir. Bu farklardan belki de en önemlisi, internet ortamında sohbetlerin sanal ortamda daha serbest biçimde gerçekleşmesidir. Yüz yüze görüşme imkânı olmayan ve aslında birbirini tanımayan insanlar, sosyal baskıları daha az hissetmekte ve kendilerini çok fazla kontrol etme zorunluluğu duymadan iletişime geçebilmektedirler. Tanıdıkları arkadaşlarıyla da yüz yüze söyleyemedikleri duygu ve düşüncelerini çevrim içi ortamda rahatlıkla söyleyebilmektedirler.

Çevrim içi oyunlar, sosyal etkileşime izin verdiği için sosyal baskının azalması ile birlikte oyuncular daha rahat davranabilmekte ve oyunlarda çok sık küfürleşmeler olmaktadır. Çevrim içi olmayan oyunlarda oyun oynarken ortaya çıkan duygusal değişmelere göre kızgınlık tepkileri küfür olarak görülürken çevrim içi oyunlarda artık küfürleşmeler bazen oyuna yönelik bazen de başka bir oyuncuya yönelik olabilmektedir. Oyuncuların sıklıkla küfürleşmeleri, oyun firmaları ve birçok oyuncu tarafından istenen bir durum değildir. Bu durumu engellemek için oyun firmaları filtre sistemleri kullanarak ya da küfür eden bazı oyuncuları yasaklı hale getirerek (banlanmak) küfürleşmeyi engellemeye çalışmış olmalarına karşın tam olarak engelleme yapılamamaktadır.

2.2.6. Oyunlarda Kullanılan Dil

Çevrim içi oyunların büyük bölümü yabancı dilde üretilmektedir. Oyunları oynayabilmek için yabancı dili asgari düzeyde bilmek gerekmektedir. Bu zorunluluk, oyuncunun yabancı dil öğrenmesini veya yabancı dilini geliştirmesini kolaylaştırabilmektedir. Ancak son dönemlerde ülkemizdeki çevrim içi oyuncu sayısının yüksek olması sebebiyle çeşitli oyun firmaları, oyunlarını Türkçeleştirmeye başlamışlardır. Diğer yandan sadece Türkçe ya da yabancı dile hâkim olmak da birçok çevrim içi oyunu oynayabilmek için yeterli değildir. Bu oyunları oynayabilmek için oyunların kendisine özgü terminolojisini de öğrenmek gerekmektedir.

Çevrim içi oyunların birçok kültüre ya da mesleğe özgü olarak gelişen argo gibi bir dili oluşmuştur. Argo genellikle küfür ya da kaba konuşma ile eş anlamlı olarak düşünülmektedir. Oysa argo kaba ya da küfürlü konuşmadan çok daha fazlasını içermektedir. Aktunç (1998)'a göre argo “Kendi sosyal çevreleriyle sınırlı

yaşayan ve toplumun geri kalan kesimlerinden ayrılmak veya korunmak isteyen bir grubun benimsediği özel sözcükler bütünüdür” (Aktunç, 1998: 11). Yatılı okul argosu, asker argosu, taraftar argosu gibi çevrim içi oyun argosu oluşmuştur. Oyunların kendine has terimleri ve terminolojisi vardır. Bu dile ya da terminolojiye hâkim olmayan kişilerin, çevrim içi bazı oyunları oynaması hiç kolay olmamaktadır. Aliveingames.com, gameturk.com, donanimhaber.com internet siteleri incelenerek oyuncuların çevrim içi oyunlarda sıklıkla kullandıkları terimler ve kısaltmalar aşağıda özetlenmiştir:

- Quest: Görev anlamına gelir. Bazı oyunlarda görevler oyunun en önemli unsurlarındandır.
- Raid yapmak: Baskın yapmak.
- Experience: Deneyim. Görevlerde kesilen yaratıklardan deneyim (EXP) puanı kazanılmaktadır, deneyim puanı yükseltilerek de seviye (Level) arttırılmaktadır.
- Skill: Yetenek. Bazı oyunlarda seviye atladıkça bazı oyunlarda ise yeteneği geliştirdikçe kazanç artar.
- İtem: Eşya. Oyuncuların üzerine giydiği zırhlar, silahlar, kolyeler, yüzükler, küpelere verilen addır. Bazı oyunlarda İtem doğrudan güçlendirebilir bazılarında dolaylı yoldan fayda sağlarlar.
- Drop: Bir yaratığı öldürdükten sonra yaratıktan düşen nesne, ganimet.
- İtem Level: Oyuncunun üzerindeki eşyaların kalitesini belirtir. Bir eşyanın İtem Level'i ne kadar yüksek ise o kadar iyi demektir.
- PVP: Oyuncu, oyuncuya karşı anlamına gelir. Genellikle karşı oyuncuyu öldürünce, puan veya para kazanılır. Kazançlar oyundaki yerinizi belirlediği gibi aynı zamanda sanal eşya almak için de kullanılabilir.
- Race: Karakter Yapılandırma terimidir. Irk anlamına gelir. İnsan, Elf, Ork, vb.
- Class: Sınıf. Karakter yapılandırma terimidir. Örneğin “Sınıfın ne? Ben savaşçıyım.” biçiminde kullanılır. Warrior (savaşçı), Archer (Okçu), Mage (Büyücü), Healer (Şifacı) vb. olarak çeşitlilik gösterir.

- Boss: Patron. Oyunda tek oyuncu ile başedilemeyen birden fazla oyuncunun yardımıyla öldürülebilen güçlü canavarlardır.
- Nuke: Genellikle güçlü boss'lara karşı tüm ateş gücüyle saldırmak.
- Town: Kasaba. Oyunlardaki güvenli bölgedir. Görevlerin, satıcıların vb. olduğu kasabaya denir.
- Clan/Guild: Oyun ittifaklarıdır. Oyuncuları bir grup altında toplamaya dayanır. Yardımlaşma ön planda yer almaktadır. Oyuncular, topladığı puanları veya paraları clan/guild'e bağışlayarak clan/guild'in gelişmesini sağlarlar.
- Buff: Bir karakterin oyun içinde alabileceği geçici bir yetenek veya güç takviyesi için kullanılan ifade.
- Spawn: Yeniden doğma, "öldürüldükten" sonra belirli bir konumda tekrar ortaya çıkan, bilgisayar tarafından kontrol edilen bir yaratık veya yaratık grubunu ifade eder. Genellikle, yeniden ortaya çıkma zamanları arasında birkaç dakika veya saat vardır.
- Lag: Bilgisayarlar arası paylaşımın yavaşlaması yüzünden oyunda takılmaların yaşanması durumudur.
- Noob: Oyuna yeni başlamış olan ve oyun hakkında herhangi bir bilgisi bulunmayan kişilere denir.
- Lamer: Oyun deneyimi olmayan ya da oyunun düzenini bozan kişilere verilen ad.
- PK: Player Kill başka bir oyuncu kesilince nick kırmızı olur ve itemi düşebilir.
- NPC: Non Playing Character, oyun oynamayan, oyun içinde sistem tarafından yönetilen ve oyunculara yardımcı olan karakterler.
- Lol: Laughing out Loud'ın kısaltmasıdır. Çevrim içi oyunlarda oyuncunun çok gülmeye başladığını belirten kısaltmadır.
- DMG: Hasar.
- GM: Game master, oyun yöneticisi.

2.2.7. Oyun Kuralları ve Yasaklama

Çevrim içi oyun ortamının korunması amacıyla birçok kurallar getirilmiştir. Bu kurallara uyulmaması durumunda oyun siteleri ya da forum siteleri yaptırımlar uygulayabilmekte, gerektiğinde oyuncuları belli bir süre oyunda yasaklı duruma getirerek yaptırım uygulayabilmektedirler. Wolfteam, Cengiz Han, ZombiRock gibi birçok oyunun yapımcısı olan Joygame sitesinde oyun kuralları şöyle anlatılmaktadır: (<http://www.joygame.com/forum/Thread.aspx?t=25012>)

Site içeriğine aykırı mesaj yazmak, siyasi, etnik ve dini içerikli konuları foruma taşımak, forum huzurunu bozacak davranışlar sergilemek, terbiye sınırları dışına çıkıp argo kullanımını fazlalaştırmak, yasal olmayan eylemlerde bulunmak sitemizde kesinlikle yasaktır. Bu tip bir davranış içine giren kullanıcıya yöneticiler tarafından gereken yaptırım uygulanır. Bu yaptırımın türü yönetim ekibinden çıkacak karar ile belli olur. Bu karar da yapılan hatalı davranışın seviyesine göre belirlenecektir. Ayrıca forumlar içerisinde açılan hesaplarda küfür içeriği, siyasi, etnik ve dini içerikli isimler Joygame yönetimi tarafından yasaklanacaktır. Lütfen seviyeli ve düzgün isimler almaya özen gösteriniz, Joygame hesabınız sadece forumlarda değil, oyunlarda da kullanılacağından, tüm oyun hesaplarınız kapanabilir. Küfür içerikli hesapların kapanması durumunda, üye, forum kurallarını kabul ettiğinden herhangi bir hak iddia edemez ve Joygame kuralların içine bu maddeyi koyduğundan sorumluluk kabul etmeyecektir.

2.2.8. Oyun Partileri

Çevrim içi oyuncular internet ağı üzerinden birbirleriyle yarışabilmektedirler. Diğer taraftan oyuncular bir araya gelerek gerek internet kafelerde gerekse farklı platformlarda düzenlenen oyun partilerine (turnuvalarına) katılabilmektedirler. Yapılan turnuvalar giderek yaygınlaşmakta ve üniversiteler aracılığı ile de diğer spor karşılaşmaları gibi mücadele alanlarına bürünmektedir. Balıkesir Üniversitesi 20. yıl Bahar Şenlikleri kapsamında “Oyun Partisi” etkinliği düzenlemiştir (<http://www.balikesir.edu.tr>). Yaşar Üniversitesi tarafından Türkiye’den ve dünyadan birçok oyuncunun katıldığı Türkiye’nin en geniş katılımlı bilgisayar oyun festivali düzenlenmiştir (<http://haber.yasar.edu.tr/tag/oyun-turnuvasi/>). Diğer taraftan çevrim içi oyunlar artık elektronik spor kapsamında ele alınarak bir spor faaliyeti olarak kabul edilmektedir.

2.2.9. Oyun Grupları

Klan ya da lonca olarak da bilinmektedir. Oyun grupları ortak bir amacı paylaşan oyuncular arasındaki resmi ittifaklardır. Bir klana katılmak gönüllülük temellidir ve genellikle kolayca tanınması için lonca isminin oyuncunun avatarının üzerinde görüntülenmesini sağlar. Klan üyelerinin kendi aralarında iletişime imkân veren bazı iletişim kanalları kullanılmaktadır.

2.2.10. Oyun Videoları

Çevrim içi oyunlarda oyun firmaları oyunları tanıtmak amacıyla oyunun kısa bir videosunu yayınlamaktadırlar. Oyuncular bu videoları inceleyerek oyun hakkında bilgi edinebilirler. Diğer taraftan oyun içerisinde oyuncular da kendi oyun videolarını hazırlayabilmektedir. Bu videoları izlemek ve beğenilen videoları beğeni sırasına göre incelemek de oyuncular arasında yaygınlaşmaktadır. Video hazırlama sürecinde oyuncu kendisini bir oyun kahramanının yerine koymakta ve bu karaktere özgü davranışları sergileyerek kendi filmini, hikâyesini yaratmaktadır. Hazırlanan bu videoları başkalarının izlemesi oyuncunun kendi yarattığı kahramanlık hikâyesini başkalarıyla paylaşarak ve bir anlamda diğer oyunculara da yaptıklarını göstererek bir popülerlik sağlamaktadır.

2.2.11. Oyun Forumları

Çevrim içi oyuncular, birbirleriyle konuşmak ve paylaşımlarda bulunmak üzere forum sitelerini kullanmaktadırlar. Forum sitelerinde oyunlarla ilgili bilgiler, oyun hileleri, oyuncuların kendi tecrübeleri, yaptıkları hatalar veya aldıkları iyi sonuçlar gibi her konuda (topic) paylaşımlar yapılabilmektedir. Oyun forumlarında öncelikli olarak ortak nokta olan oyunlarla ilgili paylaşımlar bulunmasına karşın doğum günleri, kampanyalar ve eğlence aktiviteleri de paylaşılmaktadır. Aynı zamanda hazırladıkları oyun videolarını ve oyun görüntülerini de paylaşabilirler. Çevrim içi oyuncular, forumlarda birbirlerinden destek talebinde bulunabilir veya başka oyuncuların sorularını yanıtladılararak onlara yardımcı olabilirler. Çevrim içi item satışları da oyun forumları aracılığı ile olabilmektedir.

2.2.12. Medyaya Yansıyan Oyun Haberleri

Ana akım medya araçları, çevrim içi oyunlardaki şiddet olaylarına gereğinden fazla ilgi göstermekte, yaygın rastlanan şiddet ve bağımlılık olayları yerine ender olarak ortaya çıkan olumsuz çevrim içi olayları tekrarlayıcı biçimde gündemine almaktadır. Bu durumun ilk nedeni, bu tür haberlerin çevrim içi oyunlara karşı var olan toplumsal korkuları uyarmasıdır. Bu sayede çevrim içi oyunlara dair yaşanan sorunlar medyada hemen kendisine yer bulmakta ve günlerce aynı konu etrafında gündem yaratılmakta; yaşanan sorun, toplumsal hafızaya işlenerek korkutucu bir koşullanma yapılmaktadır. Toplumun yoğun ilgisini çeken bu haberler, medya kuruluşlarına önemli oranda izlenme oranları ve kazançlar getirmektedir.

Bu durumun nedeni, bilgisayar ve İnternetin dolayısıyla çevrim içi oyunların ana akım medya için bir tehlike arz etmesi olarak düşünülebilir. İnternet dünyası; sosyal medyasıyla, video izleme siteleriyle, internet gazeteleri ve radyolarıyla olduğu gibi çevrim içi oyunlarla da diğer alternatif medya araçlarına rakip durumdadır. Bu rekabetin altında medyanın en önemli gelir unsuru olan reklam gelirlerinin internete doğru yön değiştirmesinin olduğu söylenebilir.

Çevrim içi oyunlarla ilgili haberler, genellikle oyun içeriğindeki şiddet eylemleri, oyuncuların şiddete karışması, uzun oyun oynama sonrası ölümler ve bağımlılığın neden olduğu çevrim içi yaşanan dolandırıcılık haberleri ekseninde yapılmaktadır. Bu nedenle çevrim içi oyunlarla ilgili basında yer alan haber başlıkları şiddet, bağımlılık ve dolandırıcılık ekseninde başlıca üç kategori altında toplanabilir.

1) **Şiddet:** “Bilgisayar oynatmayan annesini öldürdü”, “Bilgisayar oyunu için ağabeyini öldürdü”, “Bilgisayar bağımlısı anne oğlunu öldürdü” gibi haber başlıkları oyun oynamanın şiddete neden olacağı yargısıyla hareket ettiği görülmektedir. Aşağıdaki haberde de görüleceği üzere haberin başlığı ile haber arasında belirgin anlam farklılıklarının olduğu görülmektedir. Haberin içeriği incelendiğinde durumun sadece oyunlarla ilgili bir konu olmadığı çok yönlü psikolojik ve sosyal etkenleri olabileceği düşünülmektedir.

Örnek Haber 1: *Bilgisayar oyunu için ağabeyini öldürdü.*

İngiltere'nin Sheffield kentinde, bilgisayar oyununu çaldığı için kardeşi Adam'ı (15) öldüren Matthew Stringer (14) adlı çocuk, 10 yıl hapse mahkûm edildi. The Sun gazetesinin haberine göre, bilgisayar

oyun konsolu Xbox'unun kardeşi tarafından alındığını gören Matthew, küplere binerek evi ateşe verdi. Çıkan yangından annesi Karen (44), ağabeyleri Craig 24) ve Gary (20), kızkardeşi Jade (13) ve Gary'nin kız arkadaşı Carry Harrison (18) pencereden kaçarak kurtulmayı başardı. Ancak, içeride mahsur kalan Adam yanarak can verdi (sabah.com.tr).

- 2) **Bağımlılık:** “Oyun bağımlısı bilgisayar başında ölü bulundu”, “3 gün 3 gece bilgisayar oyunu öldürdü”. Bu tür haberlerde uzun süre oyun oynamanın neticesinde meydana gelen bazı olaylar aktarılmaktadır.

Örnek Haber 2: Masum gibi görünen bilgisayar oyunları can alıyor.

Tayvan’da bir internet kafede özel oda kiralayıp Diablo 3 oynayan 18 yaşındaki Chuang adındaki bir genç,40 saat boyunca aralıksız oyun oynayınca yaşamını yitirdi (haberturk.com).

- 3) **Dolandırıcılık:** “İnternetteki oyun karakteri çalınan kadın yargıya başvurdu”, “Oyundaki silahları çalındı, savcılığa başvurdu” gibi başlıklar içeren haberlerde çevrim içi oyunlarda meydana gelen dolandırıcılık olayları konu edilmektedir.

Örnek Haber 3: Oyundaki silahları çalındı, savcılığa başvurdu.

Bursa’da iki çocuk annesi 30 yaşındaki Naz Çetin, şifresinin kırılarak, dört yıldan bu yana internet üzerinden oynadığı strateji oyununda oluşturduğu üç karakterin üzerindeki donanımların çalındığını öne sürerek savcılığa suç duyurusunda bulundu. Sinir krizi geçirip bayılan Naz Çetin’i, aynı oyunu oynayan eşi Ümit Çetin uyandırıp teselli etti.

Merkez Yıldırım İlçesi’nde oturan Naz Çetin, internet üzerinden 4 yıldan bu yana oynadığı strateji oyununda kendisine, ‘Lara croft’, ‘Mitix’ ve ‘Cekuud’ karakterleri oluşturdu. Naz Çetin, bu karakterlerle oyunun 9’uncu seviyesine kadar yükseldi. Çetin, tüm kullanıcıların karakterine donanım olarak eklemek çaba sarf ettikleri ‘çelik zırh, çift el, dolunay kılıcı, vücut yansıtma, cennet gözü kolye, bıçak, sersemletme, altın bilezik, delici ve büyü savunma’ya sahip oldu(hürriyet.com.tr).

Medyada yapılan haberlerin içeriklerinde genellikle, oyunların şiddete ve bağımlılık sonucu ölümlere neden olduğu, çevrim içi oyunlardaki item satışlarının suça yol açtığı anlatılmaktadır. Ülkemizde çevrim içi olaylar konusunda en fazla ilgi çeken ve akılda kalan haber, Erzurum’da meydana gelen Musa Kang cinayetidir. Bu olayla ilgili haberlerde işlenen cinayetin gerçek nedeninin kurbanın çevrim içi oyun dünyasında yarattığı karakterlere ilişkin dolandırıcılık ve cinayet olduğu vurgusu dikkat çekicidir.

Kasım 2009'da okula gitmek için evden çıkan 12 yaşındaki Musa Kang, bir daha evine dönmemişti. Arkadaşları, Musa'nın çevrim içi çok kullanıcı bir oyun olan 'Metin 2' oyuncusu olduğunu söyleyip bu sebeple kaçırılabilceğini ifade ediyorlardı. Aradan altı gün geçtikten sonra emniyet görevlileri Musa'nın cesedine ulaştı. Zanlı,52 ayrı hırsızlık suçundan sabıka kaydı olan ve madde bağımlılığı bulunan B.E. adlı gençti (memurlar.net). Ancak haberlerde vurgulanan katilin geçmişi ya da psikopatolojisi değil, cinayetin çevrim içi oyunda Musa'nın oyundan kazandığı parayla ilgisi olduğuydu. Bu olay; ebeveynlerin dikkatini, bağımlılığa neden olacağı ve cinayetlere sebebiyet vereceği iddia edilen çevrim içi oyunlara çekmiştir.

Diğer taraftan ülkemizde çevrim içi oyunlara yönelik ilgi artışına paralel olarak oyunculara yönelik yayınlar da görülmeye başlanmıştır. Level, Oyun gezer, gibi dergiler uzun yıllardır faaliyet göstermektedirler. Ülkemizde Karnaval.com üzerinden yayın yapan "Jeton" adlı oyun radyosu, 24 saat yayın yaparken Rock FM deki "Tek jeton" programları içerisinde oyun dünyası ile ilgili yayınlar yapılmaktadır. Televizyon dünyasında da çevrim içi oyun karşılaşmaları popüler olmaya başlamıştır. TRT Okul kanalında oyun dünyası ile ilgili "Tek Jeton" ve CNN Türk kanalında da "Multiplayer" adlı programlar yayın hayatına başlamışlardır. Dünya genelinde de oyunculara yönelik televizyon yayınları başlamıştır. Twitchtv ve Hashdttv bunlardan bazılarıdır. Bu kanallarda çevrim içi oyun karşılaşmaları canlı yayınlarda yayınlanmakta ve geniş izleyici kitlesine aktarılmaktadır.

2.2.13. Oyunların Şiddet Etkisi

Çevrim içi oyunlar ve şiddet konusu, gerek medyada gerek ailelerde gerekse akademik çevrelerde sıklıkla ilgi konusu olmaktadır. Konuyu açıklamak üzere ortaya atılan kuramlar birbiriyle çelişmekte, yapılan araştırmalarda ve alan araştırmacıları arasında görüş birliğine varılamamaktadır. Çevrim içi oyunlar ve şiddet konusundaki açıklamalar, öncelikle kendisinden önce üretilmiş olan televizyon ve şiddet araştırmaları ekseninde sürdürülmüştür. Medya ve şiddet konusunun günümüzde en ilgi çeken konusu, kullanım oranlarının sürekli olarak artış göstermesine paralel olarak çevrim içi oyunlardır (Anderson ve Bushman 2001; Bilgi, 2005; Bushman ve

Huesmann, 2006; Durkin ve Barber, 2002; Ferguson, 2007; Kars, 2010; Rosas ve ark. 2003).

Gerbner, “acımasız (kötü) dünya sendromu” ve “ekme” kavramlarını ortaya atmıştır. Bu çerçevede, televizyon izlemenin tehlike algısını artırdığını ve gerçekçi olmayan bir güvensizlik duygusu verdiği düşünülmüş; çalışma ve gözlemlerde, bu beklentiye uygun olarak şiddetin yayınların temel öğelerinden biri olduğu görülmüştür (Erdoğan ve Alemdar, 2005; Işker, 2011, Rigel, 2008,). Gerbner’e göre, bu sendromun oluşmasında temel değişken televizyon izleme yoğunluğudur. Günde beş saatin üzerinde televizyon izleyenlerde bu sendrom daha etkili olurken, günde ortalama iki saat televizyon izleyenlerin bu etkiden korunduğu belirtilmiştir (Akt: Rigel, 2008, s.20).

Çevrim içi oyunlardaki şiddet tartışmalarının en çok savunulan görüşü, Bandura’nın sosyal öğrenme teorisine dayanmaktadır. Bandura, eğitim psikolojisinde önemli yer bulan kuramında yine televizyon üzerinden yola çıkarak deneysel çalışmalar gerçekleştirmiştir. Sosyal öğrenme kuramının temelinde, çocuğun çevresinde gördüğü davranışları gözlemesi ve taklit etmesi yatmaktadır. Kurama göre saldırganlık, öğrenilen bir davranıştır. Çevresinde çok fazla şiddet davranışı gözleyen kişiler, bu davranışı öğrenerek kendileri de saldırgan davranışlar sergileyeceklerdir. Özellikle çocukların ve gençlerin çevrim içi oyunlardan saldırganlık ve antisosyal davranışları öğrenmesi ve uygulaması arasındaki ilişkinin açıklanmasında bu kuram etkili olmaktadır.

Bandura’dan aktaran Mutlu (1999 S: 126)'ya göre, insanların öğrenmesinde; dolaysız, gözlemsel ve simgesel olmak üzere üç ayrı araç bulunmaktadır. Bunların ilki, insanın çevreyle olan dolaysız ilişkisinin sonucunda ortaya çıkmaktadır. İkincisi gözlem veya taklit yoluyla gerçekleşmektedir. Üçüncüsü de dil ve simgelerin kullanımıyla olmaktadır. Bu kurama göre, çocuklar ve gençler televizyonda şiddete başvuran karakterleri izleyerek aynı ana baba, yakınlar, akranlar ve diğerlerini izleyerek başka bilişsel toplumsal becerileri öğrendikleri gibi saldırgan davranışları ve saldırgan davranmayı da öğrenmektedir. Gözlem veya taklit yoluyla toplumsal öğrenme süreci, küçük yaştaki çocuklarda çok daha etkili işleyen bir süreçtir.

Çevrim içi oyunlardaki şiddet olgusunu açıklayabilecek diğer bir görüş de arınma kuramıdır. Toker’e göre; Arınmanın özü, gerginliğin ifade edilebilir bir

biçimde deşarj olunmasıdır. Arınma neticesinde; alınan şiddet iletisi gerçek yaşamdaki eylemin yerine geçen bir yanıt olmakta, gerçek eylemin oluşumunu önlemektedir. Fantazy, gerçek olmayandır. Arınma hipotezi, şiddetin fantazy kurgusu içinde sunumunun zararsızlığı yolundaki görüşün dayandığı ilk hipotezdir. Fantazy görünümü içinde sunulan şiddetin, gerçek yaşamda şiddete yöneltici olmadığını ileri sürmektedir. Herhangi bir fantazy deneyimi, yaşayabileceğimiz herhangi bir olay karşısında dürtünün azalmasını sağlayarak arınma oluşturmaktadır (Toker. Sf: 9.) .

“Katharsis”, Aristoteles tarafından geliştirilmiş ve binlerce yıl önce tiyatro temsillerinde oyuncularla canlandırılan dramalara ilişkin çözümlemede kullanılmış bir kavramdır. Aristoteles, dramanın amacını “katharsis” olarak tanımlamış ve izleyicinin kurmaca olduğunu bildiği sahnedeki öyküye psikolojik olarak dâhil olduğu ve oyuncular arasında saldırganlık doruğa ulaştığında izleyicilerde bir katharsis veya baskının gevşemesi duygusu yaşandığını, haz veren bu deneyimlemenin izleyiciyi arındırdığını ve şiddet davranışına olan eğilimlerini azalttığını ifade etmiştir (Mutlu, 1999, s.127).

Çevrim içi oyunlar ve şiddet olgusunu açıklamaya çalışan bir diğer görüş ise duyarsızlaşma görüşüdür. Bu görüşe göre, sürekli olarak medyada şiddet görüntülerinin izlenmesinin, kişilerin doğal olarak verdikleri duygusal ve fiziksel tepkilerini azaltarak şiddete karşı bir duyarsızlaşmaya neden olabileceği savunulmaktadır. Şiddet görüntüleriyle ilk defa karşılaşıldığında kişilerin uyarılmasına ve fizyolojik tepkiler vermelerine karşın, zamanla tepkiler azalmakta ve bir süre sonra da fizyolojik tepkiler azalarak duyarsızlaşmaya neden olmaktadır (Bushman ve Huesmann: 2006).

Goldstein (2005)’e göre oyuncu oyun esnasında oynadığı karakterin davranışlarını oyun ortamını ve içeriği benimser. Bilgisayar oyunu esnasında oyuncu fazla ya da az miktarda istenmeyen durumlarla yüzleşebilir; öldürme, bencil olma, acımasız olma vb. Bu davranışlar, oyunun kendi kurallarından birisi olabilir ve bu davranışları sergilemeyen oyuncu oyunda başarısız olur (Goldstein, 2005 akt: Üstünel 2008). Anderson ve Bushman (2001)’den aktaran Üstünel (2008), araştırmaların gençlerin şiddet içerikli oyunlar oynadıktan sonra daha saldırgan olduklarını ve bu durumun cinsiyete göre değişmediğini belirtmektedir. Uzun süreyle şiddet içerikli oyun oynayanlar daha az süreyle şiddet içerikli oyun oynayanlara göre

daha saldırgan davranışlar sergilemektedirler (Durkin ve Barber, 2002). Buna zıt olarak Rosas ve ark. (2003); ergenlerin saldırgan tavır sergilemelerinin şiddet unsuru içeren oyunların kısa dönem ya da uzun dönem oynamalarının yanında kendi içyapılarına da bağlı olduğunun belirtmişlerdir. Günlük yaşamda herkesin bir şekilde maruz kaldığı ya da tanık olduğu saldırganlıkla ilgili olarak çok sayıda haberle karşılaşmak olasıdır. Konuyla ilgili bilimsel araştırma ve medya haberlerinin içerikleri incelendiğinde özellikle son yıllarda çocuk ve gençlerde saldırganlıkla ilgili giderek artan sayıda yayın olduğu dikkati çekmektedir. Bu yayınlardan bir kısmı da saldırganlık ve bilgisayar oyunları ilişkisine odaklanmaktadır (Kars, 2010). Ferguson ise oyunların şiddete neden olduğu düşüncesine katılmamaktadır. Ferguson'a göre video oyun şiddeti ile ilişkili olarak şiddet içeren video oyunları oynamanın çocukları daha saldırgan hale getirdiğini belirten bazı deneysel bilgiler bulunmaktadır. Kullanılan yöntemler hakkında birçok eleştiri bulunmaktadır ve neredeyse araştırmaların tamamı çevrim dışı oyunları incelenmiştir (Ferguson, 2007).

2.2.14. Oyun Bağımlılığı

Çevrim içi oyunlar, ortaya çıkışlarından kısa süre sonra giderek daha fazla çocuk ve genci cezbetmiş, çocuk ve gençler günlük zamanlarının önemli bir bölümünü bu oyunlarda geçirmeye başlamışlardır. Önceleri sadece internet kafelerde ya da atari salonu olarak tarif edilen ortamlarda oyun oynanırken günümüzde evlerde, cep telefonları ve tabletlerle birlikte de ulaşılabilecek her yerde çevrim içi oyunlar oynanabilir hale gelmiştir. Çevrim içi oyunda, oyunun sonu bulunmaması nedeniyle gençler için diğer gerçek kişilerle ve/veya karşıt olarak sonsuza kadar oynama potansiyeli bulunmaktadır. Bu son derece ödüllendirici ve psikolojik olarak çekici olabilmektedir. Bazı kişiler için, bu durum çevrim içi oyunun kişinin hayatında en önemli şey haline gelmesi ve hayatlarındaki diğer her şeyden ödün vermesi ve herşeyi ihmal etmesi durumunda bir bağımlılığa yol açabilmektedir. Bilgisayar oyunları için zaman ayırırken dengenin korunamaması, kişiyi bu oyunlara karşı bağımlılık derecesine götürebilmektedir. Bilgisayar oyunları, özellikle şiddet oyunları, öğrenme çağındaki genç beyinleri kolaylıkla dejenere edebilmekte ve onlarda zamanla tutkuya dönüşebilmektedir (TBMM raporu, 2012).

“oyun bağımlılığı” tanımı tıp camiasında inanç kazanmaya başlayan gerçek bir bağımlılıktır. Haziran 2007’de, Amerikan Tabipler Birliği, Amerikan Psikiyatrik Derneği’nin “*Diagnostic and Statistical Manual –Teşhis ve İstatistik Kılavuzu*”nun (DSM-V) 2012’de gelecek olan beşinci revizyonunda, video oyun bağımlılığına ilişkin durumu gözden geçirmesini önermiştir (Khan, 2007). Son yıllarda ülkemizde de psikolog ve psikiyatri servislerine oyun bağımlılığı nedeniyle birçok başvuru yapılmaktadır. DSM kriteri olarak yeni revizyona eklenmese bile sorunun ebeveynler, öğretmenler ve rehberlik servisleri tarafından bilinmesinde ve tanınmasında yarar olduğu görülmektedir.

Griffiths; işlevsel olarak bağımlılık oluşturan davranışı, bağımlılığın ana bileşenlerini (ör. dikkat çekme, ruhsal durum değişikliği, tolerans, geri çekilme, çatışma ve nüksetme) öne çıkaran her türlü davranış olarak tanımlamıştır (Griffiths, 2005; Griffiths, 2010). Griffiths, bu altı kriteri tatmin eden her türlü davranışın işlevsel olarak bağımlılık olarak tanımlanabileceğini belirterek çevrim içi oyun bağımlılığında ana bileşenleri şu şekilde açıklamıştır (Griffiths, 2010):

- *Dikkat çekme:* Çevrim içi oyun oynamanın kişinin hayatında en önemli faaliyet haline gelmesi ve düşüncelerine (meşguliyetler ve bilişsel sapmalar), duygularına (tutkular) ve davranışlarına (sosyal davranışların bozulması) hükmetmesi durumunda ortaya çıkmaktadır. Örneğin, kişi fiili olarak çevrim içi oynamasa bile bir daha oynayabileceği zamanı düşünecektir.
- *Ruhsal durum değişikliği:* Kişilerin çevrim içi oyunla ilgilenme sonucunda ve başa çıkma stratejisi olarak görülebilen şekilde bildirdikleri subjektif tecrübelerle ilgilidir.
- *Tolerans:* Önceki ruhsal durum değiştirme etkilerine ulaşmak için çevrim içi oyun oynamada harcanan zamanın arttırılması gerektiği zamanlardaki süreçtir. Bu, çevrim içi oyun oynamakla meşgul olan kişinin davranışla meşgulken harcadığı çevrim içi zamanı giderek arttırması anlamına gelmektedir.
- *Geri çekilme semptomları:* Çevrim içi oyun oynamanın devam etmemesi veya aniden azaltılması halinde ortaya çıkan memnuniyetsiz duygu durumları ve/veya fiziksel etkilerdir örneğin; çalkantılar, artan karamsarlık ve asabiyet.

- *Çatışmalar:* Çevrim içi oyun oynamayla çok fazla meşgul olmakla ilişkili olarak çevrim içi oyuncu ile etrafındakiler arasında (kişilerarası çatışma), diğer faaliyetlerle (iş, okul, sosyal yaşam, hobiler ve ilgi alanları) veya bireyin kendi içerisinde (iç ruhsal çatışma ve/veya kontrol kaybının subjektif duyguları) meydana gelmektedir.
- *Nüksetme:* Yoksunluk veya kontrol sürelerinden sonra hızlıca yeniden yapılabilmesi için aşırı çevrim içi oynamanın yüksekliğine özgü, iyileştirme için çevrim içi oyunun önceki bölümlerine ve en uç bölümlerine tekrarlayan dönüşler eğilimidir.

Oyun bağımlılığının bazı semptomları aşağıda sıralanmıştır; bu semptomlar ne kadar çok gözlemlenirse profesyonel yardım alma ihtiyacı o kadar artar: (video-game-addiction.org)

- Günlük zamanının büyük bir kısmını çevrim içi oyun oynayarak geçirilmesi
- Ödevler konusunda yeterli ilgiyi göstermemek
- Ders başarısında düşme
- Oyun konsolu ya da bilgisayarın karşısında uyuyakalmak
- Arkadaşlarını görmek yerine çevrim içi oyun oynamayı tercih etmek
- Kulüp veya spor takımları gibi sosyal gruplardan uzaklaşmak
- Çevrim içi oyun oynamadığında huzursuzluk ve rahatsızlık duymak.

Bağımlılığı gösteren fiziksel semptomlar:

- Sinir başı sendromu
- Uyku bozuklukları
- Sırt ve boyun ağrıları
- Baş ağrıları
- Göz kuruluğu
- Düzenli yemek yememe ve kişisel hijyeni ihmal etme

Haftada 41 saatten daha fazla oyun oynayan oyuncular, bağımlı oyuncular olarak sınıflandırılır çünkü bu kapsamda çevrim içi oyun oynamanın, kişinin

yaşamının diğere yönleri üstünde olumsuz bir etki yaratma ihtimali büyüktür (Griffiths ve ark., 2003; Wan ve Chiou, 2006b). Diğere yandan bağımlılık konusunda oyun oynama süresi tek başına yeterli değildir. Bağımlılıktan söz edebilmek için oyun oynamanın kişinin günlük yaşama dair işlevselliğini etkilemesi ve yaşamında birtakım aksaklıklara neden olması da gerekir. Çevrim içi oyun oynama potansiyel olarak bağımlılık yapıcı olmasına rağmen, gerçekten bağımlı kişilerin sayısı az olarak görülmektedir (Griffiths, 2005).

Griffiths (2008)'e, göre aşırı derecede oynandığında oyunlarının, bazı durumlarda, bağımlılık yapıcı olabildiğini gösteren küçük bir deneysel kanıt grubu bulunmaktadır. Griffiths BBC'ye verdiği bir demeçte birçok anne babadan çocuklarının sanal oyun alışkanlıkları konusunda şikâyet dinlediğini ancak bu şikâyetlerin çoğunun bağımlılık olmadığını ifade etmektedir. Griffiths, 25 yıl boyunca video oyunlara aşırı düşkünlük konusunu araştırdığını, oyuna günde 10 ila 14 saat arası zaman harcayan insanlar gördüğünü ancak bunların bile çok azının bağımlı olarak değerlendirilebileceğini ifade etmektedir (BBC, 2012).

Geçtiğimiz yirmi yıl içerisinde gençler arasında video oyun bağımlılığının sıklığını inceleyen düzinelerce çalışma yapılmış olmasına rağmen neredeyse tamamı kendi kendine seçilmiş ve/veya küçük bölgesel örnekler kullanmışlardır. Ayrıca, video oyun bağımlılığını ölçen araçlar halen tartışmalıdır. Bu nedenle, gençler arasındaki oyun bağımlılığının sıklığını tespit etmek neredeyse imkânsızdır (Griffiths, 2008; Griffiths, 2010).

Rehbein, Kleimann, ve Möbble, (2010) tarafından Almanya'da 13 ile 14 yaş arasındaki çocuklar üzerinde yapılan bir çalışmada, erkek çocukların yüzde 3'ünün ve kız çocukların yüzde 0,3'ünün video oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. Çalışma; ayrıca video oyun bağımlılığına düşük okul başarısı, artan okul kaçamakları, azalan uyku süresi, sınırlı boş zaman aktiviteleri ve artan intihar düşünceleri gibi formlarda ortaya çıkan, artan seviyelerde psikolojik ve sosyal stresin eşlik ettiğini bildirmiştir.

Aşırı derecede çevrim içi oyunla meşgul olmanın kişinin önemli derecede bağımlı olduğu anlamına gelmediğine dair kanıtlar bulunmaktadır. Mevcut durumda bağımlılığın kendisini nasıl oluşturduğunu ve gerçekte insanların neye bağımlı olduğunu inceleyen az sayıda araştırma mevcuttur. Hayatları üzerinde herhangi bir

olumsuz etkisi olmaksızın aşırı derecede oynayan birçok insan olmasına rağmen birçok oyuncu önemli derecede bağımlı olmadan bağımlılığın bazı işaretlerini yaşamaktadır (Griffiths, 2008; Griffiths, 2010; Grüsser, Thalemann ve Griffiths 2007).

Yee (2006) çevrim içi oyunların sorunlu kullanımının önemli kestirim unsurlarının yalnızca gerçeklerden kaçış ve ilerleme olduğunu belirtmektedir. Teknik, rekabet, sosyalleşme, ilişki ve takım çalışması, keşif, rol üstlenme ve özelleştirme gibi geri kalan faktörlerin kestirim unsuru olmadığını belirterek bağımlılık öncüllerinin boş zaman ve eğlence amaçlı çevrim içi oyun oynamadan farklı olabileceğine işaret etmektedir.

2.2.15. Oyunlarda Güvenlik Sorunları

Geniş band İnternete ulaşımın sağlanmasıyla beraber oyun ve güvenlik sorunu da büyümeye başlamıştır. Çevrim içi oyunlar ve güvenlik sorunu oyun yapımcısından oyun oynayanlara kadar birçok kişinin ortak sorunudur. Japon elektronik devi Sony bile güvenlik sorunu yaşamış ve 2011 yılında 95 milyon civarında oyun hesabının çalındığını duyurmuştur (http://www.bbc.co.uk/turkce/haberler/2011/05/110503_sony_playstation.shtml). Ulusal ölçekte bu denli büyük bir oyun firmasının bile oyunlarda güvenlik konusunda yeterli güvenliği sağlayamadığı görülmektedir.

Çevrim içi oyun oynarken gençler, tanımadıkları kötü niyetli kişilerin tehdidi altındadırlar. Bazı gençler tanımadıkları kişilere güvenmekte, kişisel bilgilerini paylaşmakta ve bunun sonucunda akran istismarı, siber zorbalık ve cinsel istismar gibi üç önemli riskle karşılaşmaktadırlar. Alkaç; çevrim içi oyun hesaplarının çalınmasının dolandırıcılıkta yeni bir yönelim olduğunu, 2007 ile 2010 yılları arasında bu olaylara ilişkin açılan dava sayısının 10 kat artış gösterdiğini belirtmektedir (Alkaç <http://www.bilgiguvenligi.gov.tr/son-kullanici-kategorisi/dijital-oyunlar-ve-guvenlik.html>).

Çevrim içi oyunlar ilerlemeye ve seviye (Level) atlamaya dayalı oyunlardır. Oyuncular kendi aralarında rekabetin göstergesi olarak yarattıkları oyun karakterinin özellikleri ve seviyesi ile birbirlerini kıyaslamaktadırlar. “Benim karakterim 80 level”, “...karakterimin üzerinde ... itemler var”, “gerçek parayla değeri ...kadardır”

gibi kıyaslamalar, oyuncular arasında sıklıkla yapılmaktadır. Çevrim içi oyunlar son yıllarda genellikle ücretsiz oldukları için oyun üreticileri gelirlerini elde etmek amacıyla oyun içerisinde item (karakter), sanal eşya, kılıç, silah vb. satışı yapmaktadırlar. Yapılan bu satışlarla item satın alan oyuncu, diğer oyunculara göre ek avantajlar kazanmakta ve daha kolaylıkla oyunda zirveye doğru ilerleyebilmektedir. Diğer oyuncularla rekabette avantaj yakalayan oyuncu, oyunda bir an önce ilerlemek isteyen diğer oyuncular için de model olmakta, rekabette geri kalmamak için onlar da item alma zorunluluğu duymaktadırlar.

Çevrim içi bazı oyunlarda oyuncular oyun oynayarak eğlenme amacının dışına çıkarak oyunda ilerlemek ve seviye atlamaya daha fazla önem vermekte ve bir anlamda ticaret erbabı gibi davranmaya başlamaktadırlar. Oyunun içine ticaretin girmesi, çevrim içi oyun ortamını sadece oyun oynanan bir eğlence ortamı olmaktan çıkararak paranın ve maddi ilişkilerin önem kazandığı bir ortama dönüştürmektedir. Bu durum ise birçok sorunu beraberinde getirmektedir. Bilgi güvenliği ve dijital oyun suçları uzmanı Murat Alkaç, bu değişimi şöyle açıklamıştır:

Çevrim içi oyunlarda başlangıçta itemler oyun üreticileri tarafından satılmaktaydı. Ancak zamanla oyun sözleşmelerinde yasa dışı satışın yasak olmasına karşın oyuncuların kendi aralarında da alışveriş yapmaya başlamaları, oyun üreticisi olmayan kişilerin de item satışına başlaması oyunları bir ticaret ortamına dönüştürdü. Çevrim içi oyunlarda maddi unsurların önem kazanması bazı kötü niyetli kişilerin çevrim içi oyun ortamında yasa dışı gelir elde etme düşüncesini doğurdu. Güvenlik kameraları nedeniyle hırsızlığın, internet bankacılığı düzenlemeleriyle banka hesaplarının çalınmasının zorlaşması, özellikle de bilgisayar konusunda uzmanlaşmış hackerların kolaylıkla para elde edebilecekleri oyun ortamına göz dikmelerine neden olmuştur (muratalkac.com.tr).

Çevrim içi oyuncular, rekabette öne geçmek istemektedirler ve bunun daha düşük ücretle ve kısa yoldan olmasını beklemektedirler. Bunu yapmanın yolu, hile programları ve oyun üreticisinin dışında oyuncu ya da satıcılardan oyunun illegal saydığı alışverişler yapmaktan geçmektedir.

Hile programları

Oyuncuların kısa yoldan oyunda ilerlemesini sağlayabilen özelliklerdir. Bazı hileler oyundaki güvenlik açısından meydana gelmekte, bazıları ise özel programlar ile gerçekleştirilmektedir. Oyunda hile kullanımı, oyun üreticileri tarafından onaylanmamaktadır. Aynı zamanda birçok oyuncu da oyunda hile kullanımının oyun

oyynamayı zevksiz hale getirdiğini düşünmektedir. Çevrim içi oyunlarda gençler eğlenceli vakit geçirirken diğer taraftan bazı kişiler de gençlerin oyun hesaplarını geliştirdikleri yazılımlarla ele geçirmenin yollarını aramaktadırlar. Çevrim içi oyun oynayan gençlerin oyun hesaplarını ele geçirmek için en çok kullanılan yazılımlar Keylogger ve Trojanlar'dır.

Keylogger

Bilgisayarda yapılan her işlemi özellikle de şifreleri kaydederek karşı tarafa gönderen program ya da donanımlardır. Bu sayede oyuncuların klavyedeki tuşlara dokunmaları izlenerek oyun şifreleri çalınmaya çalışılmaktadır.

Trojanlar

Trojan adı efsanevi Truva atından gelmektedir. Çünkü programın çalışabilmesi için kullanıcının kendi isteği ile Truva atını içeri (bilgisayara) alması gerekir. Trojanlar bilgisayarın içine yerleştikten sonra bilgisayar kullanıcısının kontrolü dışında kötü niyetli kişilere istenilen bilgileri verebilmekte, hatta dosyaları bile alabilmektedir. Keylogger ve trojanlar, bilgisayarlara en çok aranan dosyalar üzerinden paylaşımlar sonucunda, oyun ile ilgili hile programları ile ve korunma amaçlı olarak düşünülen bazı anti virüs programlarının içinde kullanıcılar tarafından farkında olunmadan indirilmektedir.

Oyun hesaplarını ele geçirmeye çalışan hırsızlar, çevrim içi oyuncuların sıklıkla kullandıkları siteleri ve oyun forumlarını incelemektedirler. Bu ortamlarda oyuncuların sık aradıkları kelimeleri takip etmekte, onlara özgü yazılımlar geliştirerek ya da aradıkları program ya da yazılımların içine ekledikleri keylogger ve trojan dosyalarını indirmelerini sağlamaktadırlar.

Çevrim içi oyun hesapları çalınırken henüz İnternet güvenliği konusunda yeterli bilgisi olmayan 12-18 yaş arası gençler seçilmektedir. Oyun hesaplarını ele geçirmek için bazı forum sitelerine oyun hileleri, anti virüs programları gibi başlıklardaki linkler üzerinden bilgisayara indirilmektedir (Alkaç <http://turk.internet.com/portal/yazigoster.php?yaziid=32947>). Görüleceği üzere çevrim içi oyunlarda birçok güvenlik sorunu yaşanmaktadır. TUBİTAK Aileleri bilgilendirmek ve onlara internet güvenliği konusunda destek olmak amacıyla "Bilgimikoruyorum.org.tr" internet sitesini hizmete açmıştır.

2.2.16. Oyun Oynama Motivasyonları

Çevrim içi oyunların kullanımının giderek artması, bu artışın nedenlerinin belirlenmesi açısından, motive edici faktörlerin bilinmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bu konuda araştırmacılar insanların neden bu oyunlara giderek artan zaman, emek ve para yatırdıklarını ortaya çıkarmaya çalışmışlardır. Bu bölümde daha önce yapılan oyuna dair motivasyon çalışmaları özetlenecektir.

Malone (1981) dan aktaran İnal ve Çağiltay (2005), insanların oyun oynama nedenlerini; kontrol, meydan okuma, düşsel ortamlar ve merak olarak açıklamıştır. Sherry ve Lucas (2001) ise rekabet, meydan okuma, sosyal ilişkiler, çeşitlilik, canlandırıcı etki ve düşsel ortam olarak açıklamıştır (Akt: İnal ve Çağiltay 2005). Bazı çalışmalar (Choi ve Kim, 2004; Hsu ve Lu, 2004) çevrim içi oyun oynama veya oyunlara bağımlılık yöneliminin bir güdüleyicisi olarak tek bir akış faktörünü öne sürerken Wan ve Chiou (2006b) akışın oyuncuların bağımlılık yöneliminde önemli bir kestirim unsuru olmadığını göstermiştir. Çevrim içi oyun bağımlılığının daha ziyade çevrim içi oyunlardan duyulan tatminsizlik ile bağlantısı olduğunu öne sürmüşlerdir. Chou ve Ting (2003) ise çevrim içi oyun oynama konusunda çok boyutlu güdeleri savunarak çevrim içi oyun oynamanın güdüleyici faktörleri olarak beş faktörlük bir çözüm öne sürmüşlerdir. Bunlar; konsantrasyon, oyunbazlık, zaman çarpıtması, telebulunuşluk ve keşfetme davranışından oluşur. Çevrim içi oyunlar daha ziyade boş zaman geçirmek ve zevk için oynanırlar (Griffiths ve ark, 2004).

Wan ve Chiou (2006a) çevrim içi oyun oynamak konusunda eğlence ve boş zaman geçirme, duygusal başa çıkma, kaçış, sosyal tatmin, başarı, heyecan ve mücadele ve güç ihtiyacını içeren yedi motivasyon unsuru bulmuştur. Yee (2006) ise çevrim içi oyun oynamada on faktörün olabileceğini ileri sürmektedir. Bu faktörler; ilerleme, teknik, rekabet, sosyalleşme, ilişki ve takım çalışması, keşif, rol üstlenme, özelleştirme ve kaçıştır.

Çevrim içi oyun oynamak öncelikle bir boş zaman ve eğlence faaliyetidir. Çünkü çevrim içi oyunlar deneyim ürünüdür ve çevrim içi oyun oynayan insanlar iyi bir deneyim yaşarlar (Bryce ve Rutter, 2003; Choi ve Kim, 2004). Güdüler, dışsal ve içsel güdüler olarak ikiye ayrılabilir. Birinci dışsal güdüler bir faaliyetin teknik performansını ifade eder, bunların içinde algılanan kullanım kolaylığı, karmaşıklık, algılanan yararlılık, sonuç beklentisi ve görece avantaj vardır (Venkatesh, Morris,

Davis ve Davis, 2003). İçsel güdüler ise bir faaliyeti, onu gerçekleştirmekten başka herhangi bir görünür neden olmadan yürüten kullanıcılara işaret eder; eğlence, zevk ve akış bu sınıfa dahildir (Igarria ve ark., 1996, 1994; Moon ve Kim, 2001).

Yee (2006), önemli olduğu öne sürülen on güdüleyiciden yalnızca kaçış ve ilerleme gibi iki güdünün, çevrim içi oyunun problematik kullanımının önemli belirleyicileri olduğunu gösterir. Ancak Koo, Lee ve Chang (2007), beş güdü arasından yalnız algılanan zevk ve sosyal bağlılığın çevrim içi oyun oynamanın önemli belirleyicileri olduğunu bulmuşlardır. Dong-Mo Koo (2009), çalışmasında yapılan önceki çalışmaların sonuçlarının özetini yaparak önceki çalışmalarda tutarlı biçimde önemli olarak değerlendirilen beş deneyimsel güdüyü, çevrim içi rol yapma oyunlarını oynamanın güdüleyicileri olarak tanımlanmıştır. Bunlar; konsantrasyon, algılanan zevk, kaçış, bilgisel merak ve sosyal bağlılıktır.

2.3. Benlik Saygısı

Benlik saygısı, psikolojik danışma ve psikoloji alanlarında en çok araştırılmış temel değişkenlerden biridir. Benlik saygısı, genel olarak kendini değerli hissetmek olarak tanımlanmaktadır (Rosenberg, 1965). Buna göre bireyler sürekli olarak benlik saygılarını korumak ya da artırmak için çabalamaktadırlar (Tajfel ve Turner, 1986). Benlik saygısı yüksek olan bireylerin ergenlik döneminin krizlerinin üstesinden daha kolay gelebileceği söylenebilir. Kimlik bocalamalarının yaşandığı, içsel çatışmaların arttığı, duygusal fırtınaların hız kazandığı ve özerkleşmenin önem kazandığı ergenlik döneminde yüksek benlik saygısı, koruyucu bir faktör olarak görülebilir. (Kararımak, Siviş – Çetinkaya, 2011). Çeçen tarafından yapılan araştırmada benlik saygısının yaşam doyumunu yordayan önemli değişkenlerden biri olduğu bulunmuştur (Çeçen, 2008).

Erol, Toprak, Yazıcı ve Erol (2000), tarafından yapılan çalışmada psikolojik belirtilerin yordanmasında benlik saygısı en güçlü değişken olarak bulunmuştur (Erol, Toprak, Yazıcı ve Erol, 2000). Ayrıca, benlik saygısı stres karşısında sosyal destek aramayı kolaylaştıran önemli bir değişkendir (Hamarta, Arslan, Saygın ve Özyeşil, 2009). Kararımak, Siviş – Çetinkaya, (2011) Benlik saygısı ve kontrol odağının bireysel koruyucu faktörler olarak düşünülebileceğini, insandaki en temel

olumlu deęişkenlerden kabul edilen benlik saygısının, denetim odaęının ve olumlu duyguların psikolojik saęlıklıyla ilişkili olduęunu vurgulamışlardır.

Tüm bu görüşler çerçevesinde çevrim içi oyun oynayan ergenler arasında benlik saygısı yüksek olan ergenlerin ruhsal olarak iyi durumda olduęu, yaşam doyumunun yüksek olduęu, bu ergenlerde depresyon ve sosyal fobi görülme düzeyinin düşük olduęu söylenebilir.

2.4. Kontrol Odaęı

Kontrol odaęı, insanların, yaşamlarındaki olayları etkilemek konusunda üstlendikleri roller hakkında sahip oldukları sabit inançlara işaret eder ve sosyal öğrenme teorisinden alınmıştır (Hoffman, Novak ve Schlosser, 2003). Kontrol odaęı kavramı, bireylerin olaylar üzerinde ne derece denetime sahip olduklarına yönelik inanışlarıyla ilgili görülmektedir. Rotter (1966)'a göre, yüksek düzeyde içsel denetim odaęına sahip bireyler, olayların temelde kendi davranış ve eylemlerinden etkilendięine inanmaktadırlar. Yüksek düzeyde dışsal denetim odaęına sahip bireyler ise yaşamlarındaki olaylar üzerinde daha güçlü olan başka kimselerin, kaderin ya da şansın daha etkili olduęuna inanmaktadırlar. Yüksek içsel denetim odaęına sahip bireyler, davranışları üzerinde daha fazla denetime sahiptirler ve çabalarının daha fazla başarı getireceęine inanırlar (Kararımak, Siviş – Çetinkaya, 2011). İç denetim odaęının kişinin çatışma durumlarında yapıcı çözümleri tercih etmesinde etkili olduęu bulunmuştur (Şahin, Basım ve Çetin, 2009). Denetim odaęı, benlik saygısından sonra psikolojik belirtileri yordamada ikinci anlamlı deęişken olarak rapor edilmiştir (Erol ve ark., 2000).

Denetim odaęı algısı, nedensellik belirtme ve sorumluluk yükleme ile ilgili görülmektedir. İçten denetimliler yaptıkları işin beceriye dayalı yönlerini vurgulayarak başarılarını kendi davranışlarına bağlamaktadırlar. Dıştan denetimlilerse şansı ya da koşulları davranışın sonucunun özellikle de başarısızlığın sebebi olarak algılamaktadırlar. İçten denetimliler; çalışmalar sırasındaki dikkat dağıtıcı uyaranları suçlamaya, dıştan denetimlilerden daha az, kazaların nedenini bireysel sorumlulukta aramaya ise daha çok eğilimli görülmektedirler (Dönmez, 1986)

Çevrim içi oyunlarda kontrol odağı üzerine çalışmalar yapılmıştır. Chak ve Leung (2004) özellikle iç denetimlilerin, kontrol sahibi olma hissi deneyimleyebilecekleri çevrim içi oyunlara yöneldiklerini göstermektedir. Bunu, yoğun internet kullanıcılarının, çevrim içi oyun oynarken bilgisayar içindeki dünyayı kontrol edebilme yeteneğinin aldatici gücü veya zevkinden keyif aldıkları gerçeğine bağlamaktadırlar. Ancak Chak ve Leung (2004) tarafından yapılan açıklamaya, iç denetimlilerin dünyayı etkileme yetenekleri ve davranışlarında otonomi sahibi olduklarına güçlü biçimde inanmaları sebebiyle çevrim içi oyunlara yönelmelerinin pek olası olmadığı gerekçesiyle karşı çıkmaktadır. Bu tanım, içsellerin iradelerini kullanarak İnternet kullanımını kontrol edebilecekleri, kesebilecekleri veya tamamen bırakabilecekleri anlamına gelir. Benzer biçimde Murray ve ark. (2007), dışsal kontrol odağı ve çevrim içi bulunuş arasında, bireyin kendini kaptırma eğiliminin bir ölçüsü olarak olumlu bir ilişki olduğunu vurgulamaktadırlar. Bu sonuç, dışsal kontrol odağına sahip insanların çevrim içi oyun oynamaya kendilerini kaptırmak konusunda bir eğilimleri olduğu anlamına gelir (Dong-Mo Koo, 2009).

2.5. Yurtiçi Araştırma Sonuçları

Araştırmanın alan yazın kapsamında çevrim içi oyunlar ile ilgili yurt içinde yapılan bazı araştırmalar incelenerek sonuçları kısaca verilmiştir. Ülkemizde çevrim içi oyunlar konusunda yapılan çalışmalar kısıtlı olduğu için; bilgisayar oyunu, video oyunu, elektronik oyun, dijital oyun gibi benzer konularda yapılan çalışmalar da bu doğrultuda ele alınarak aşağıda özetlenmiştir. Ağırlıklı olarak çalışılan konular; şiddet, bağımlılık ve sosyalleşmeye etki bağlamındadır.

Konu ile ilgili olarak ülkemizdeki ilk çalışma, Çetinkaya tarafından 1991 yılında yapılmıştır. Çetinkaya (1991) "Video Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi " isimli çalışmasında, elektronik oyun oynama ve izlemenin çocukların saldırgan davranışları üzerindeki etkisini incelemiştir. Araştırmada saldırgan içerikli elektronik oyun, saldırgan içerikli olmayan elektronik oyun ve saldırgan içerikli olmayan kalem-kâğıt oyunu olmak üzere üç oyun koşulu yer almıştır. Elde edilen bulgular, saldırgan içerikli elektronik oyun oynayan deneklerin hem aynı oyunu oynayan, hem de diğer iki oyunu oynayan ve izleyen deneklerden daha fazla saldırgan davrandıklarını göstermiştir. Araştırmanın dikkat çekici sonucu, saldırgan

içerikli oyun oynamanın saldırganlığı artırması ve diğeri ise cinsiyet faktörünün etkili olmamasıdır.

Bayraktar (2001)'in "İnternet Kullanımının Öğrenci Gelişimindeki Rolü" isimli çalışmasında, internette oynanan oyun türlerinin çoğunlukla şiddet içerikli olduğu ve bu oyunların hem anti-sosyal saldırganlığı hem de kendine dönük saldırganlığı artırdığı bulunmuştur. Örneklemede, internet kullandığını belirten ergenlerin %51,3'ü İnternet'te oyun oynadıklarını belirtmektedirler. Literatürdeki çalışmalara göre bu oran düşük bir orandır. Örneklemede ergenlerin çoğunluğu İnternet'i evlerinde kullandıklarını belirtmektedirler. Evlere sağlanan internet hizmeti, çoğunlukla internet üzerinden oyun oynamak için elverişli olmayabilmekte ve bu yüzden ergenler oyun oynamak için internet kafelere gitmektedirler. Örneklemede internet kafelere gidenlerin sayısı da düşük olduğundan internet üzerinden oyun oynama oranının düşüklüğü açıklanabilir olmaktadır. İnternet'te oyun oynadıklarını belirten ergenlerin %55,7'si sıklıkla öldürmeli oyunları, %54,5'i macera oyunlarını, %48'i yarışlı oyunları, %42,3'ü bombaların kullanıldığı oyunları, %41,5'i dövüşlü oyunları, %36,9'u spor oyunlarını ve %31'i bulmacalı oyunları tercih ettiklerini belirtmektedirler.

Akgündüz, Oral ve Avanoğlu (2006) yaptıkları, "Bilgisayar Oyunları ve İnternet Sitelerinde Sanal Şiddet Öğelerinin Değerlendirilmesi" isimli araştırmalarının bulgularına göre internet kafe kullanıcılarının en fazla savaş türü (%27,2) oyunları ve bu oyunları da en fazla zevk almak için (%42,0) tercih ettikleri saptanmıştır. İnternet kafe kullanıcılarının bilgisayar oyunları ve internet sitelerinin içerdiği sanal şiddet öğelerine ilişkin algılarının orta düzeyde olduğu görülmüştür.

Ulusoy (2008), ergenlerin bilişim teknolojilerini kullanımı ile saldırganlıkları üzerinde çalışmıştır. 2007–2008 eğitim ve öğretim yılı Adana ili Seyhan ilçesi sınırları içerisinde bulunan orta öğretim kurumları 9–10–11. sınıftan olmak üzere 249 erkek ve 270 kız, toplam 526 öğrenciye "Saldırganlık Ölçeği" ve "Bireyi Tanıma Formu" uygulanmıştır. Araştırmaya göre bilgisayar ve İnternet kullanan ergenlerin saldırganlık ortalamalarının kullanmayan ergenlere göre daha yüksek olduğu, savaş ve strateji oyunlarını tercih eden ergenlerin de saldırganlık puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür.

Kars (2010) tarafından yapılan araştırma ile şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık eğilimlerine etkisi belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma; yaşları 9-11 arasında değişen,93'ü kız,91'i erkek olmak üzere 184 ilköğretim 4. ve 5. sınıf ergenleri ile yürütülmüştür. Araştırma sonunda erkek çocukların kız çocuklardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları ve erkek çocukların daha fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıkları belirlenmiştir. Araştırmada elde edilen bir diğer bulgu ise şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların antisosyal saldırganlık puanlarının, bu tür oyunları oynamayan çocuklardan daha yüksek olduğudur.

Evcin (2010), çalışmasında bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık eğilimine etkilerini belirlemeye çalışmıştır. Tunceli ili yatılı ilköğretim bölge okullarının 6. 7. ve 8. sınıflarına devam eden, 11-16 yaşlarındaki 75 kız 75 erkek öğrenciye “Kişisel Bilgi Formu”, “Aile Bilgi Formu” ve “Agresyon Ölçeği” uygulanmıştır. Araştırma sonucunda; şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın ilköğretim ikinci kademe ergenlerinin, “fiziksel saldırganlık”, ”sözel saldırganlık”, ”öfke”, “dolaylı saldırganlık” ve “total saldırganlık” puanlarında artışa neden olduğu ve şiddet içerikli bilgisayar oyununu daha uzun süre oynayan (günde 2 saat) ergenlerin, aynı oyunu kısa süre ile (günde 15 dakika) oynayanlara göre daha fazla saldırganlık eğilimi sergiledikleri, 2 saat süre ile şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan kızların fiziksel saldırganlık eğilimlerinin, erkeklerden anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Kıran (2011), çalışmasında Samsun ilinde şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençlerine etkilerini, aile yapısı (aile içi ilişkiler, ailelerin gelir düzeyi), okul türleri, kitap okuma alışkanlıkları, sorun çözme biçimleri, internet kafelere gitme sıklıkları ve nedenleri, oyun mekânları, oyun süreleri, geleceğe dönük beklentileri ve okul başarı değişkenleri doğrultusunda açıklamıştır. 9, 10 ve 11. sınıfta okuyan 532 öğrenciye uygulanan anket sonucu, gençlerin çoğunluğunun şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıkları, bu ergenlerin okuma alışkanlıklarının daha düşük olduğu, internet kafelere daha çok gittikleri, bilgisayar başında daha çok zaman geçirdikleri, geleceğe dönük beklentilerinin daha düşük olduğu ve daha çok meslek liseleri ergenlerinin bu tür oyunlara yöneldikleri tespit edilmiştir.

Erşan, Süer ve Alcı (2012) tarafından yapılan “ilköğretim ikinci kademe ergenlerinin saldırganlık düzeylerinin, bilgisayar oyunu oynayıp oynamamalarına

göre incelenmesi” konulu araştırmanın amacı, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim ikinci kademe ergenlerinin saldırganlık düzeylerini belirlemektir. Araştırmanın çalışma grubunu, ilköğretim okullarının 6. 7. ve 8. sınıflarında eğitim gören 13-15 yaşındaki 150’si kız, 177’si erkek olmak üzere toplam 327 ilköğretim öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonunda, en fazla oynanan bilgisayar oyununun erkeklerde şiddet içerikli oyunların; kızlarda ise giysi giydirme ve tarla ekme oyunları olduğu görülmüştür. Erkeklerin saldırganlık düzeyi ile kızların saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Bilgisayar oyunu oynayan ergenler ve oynamayan ergenlerin saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark çıkmıştır. Bilgisayar oyunu oynama yerlerine göre anlamlı bir fark bulunmazken bilgisayar oynama sürelerine göre saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark çıkmıştır. Ayrıca, şiddet içerikli oyun oynayan ve şiddet içerikli oyun oynamayanlar arasında da şiddet içerikli oyunları oynayanlar lehine saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark çıkmıştır.

Yükselgün (2008) tarafından yapılan çalışmada ise farklı sonuçlara ulaşılmıştır. Yükselgün çalışmasında ilköğretim dördüncü ve beşinci sınıf ergenlerinin internet kullanım durumlarına göre saldırganlık ve sosyal beceri düzeyleri arasındaki farkı belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışma, İstanbul ili Zeytinburnu ve Şişli ilçesindeki iki ilköğretim Okulunda,4. ve 5. sınıfta öğrenim gören 204’ü kız, 207’si erkek toplam 411 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmada İnternet kullanımının genel olarak çocukların saldırgan davranışlar göstermesi üzerinde bir etkisi olmadığı ancak İnterneti denetimsiz ortamlarda kullanan ve sürekli oyun sitelerini tercih eden çocukların diğer çocuklara oranla daha saldırgan oldukları tespit edilmiştir. İnternet kullanım düzeyi gelişmiş çocukların, sosyal beceri düzeylerinin de geliştiği ancak çocukların çoğunun boş zamanlarını internet başında geçirmelerinin sosyal beceri düzeylerini olumsuz etkilediği görülmüştür.

Peker, İskender ve Ada (2010) ve Horzum (2011)’un araştırmalarının konusu ise oyun bağımlılığı üzerinedir. Peker, İskender ve Ada (2010) liselerdeki ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunların çeşitli değişkenler açısından farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzerinde çalışmışlardır. Araştırma 2008–2009 eğitim-öğretim yılında Sakarya il merkezinde yer alan okullarda gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın örneklemini, 292 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın verileri; Ayas, Balta ve Horzum (2008)’un geliştirdiği “Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı” ölçeği

kullanılarak elde edilmiştir. Araştırma verileri incelendiğinde araştırmaya katılan ergenlerinin %7,9'unda çevrim içi oyun bağımlılığı görüldüğü, savaş ve strateji oyunlarını oynamanın bağımlılık yaptığı, cinsiyetle çevrim içi oyun bağımlılığı arasında bir fark olmadığı, erkek ve kız ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyun türlerinin farklılaştığı ve oyun oynarken ergenlerin kimliklerini gizlemedikleri görülmüştür.

Horzum (2011), ilköğretimde okuyan ergenlerin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyleri ile çeşitli değişkenler arasındaki ilişki üzerinde çalışmıştır. Araştırmadan elde edilen verilere göre; erkek ergenlerin kız ergenlere, sosyo-ekonomik düzeyi üst seviye olan ergenlerin orta ve alt sınıf sosyo-ekonomik düzeydeki ergenlere,4.sınıf ergenlerinin 3 ve 5. sınıf ergenlere göre oyun bağımlılığının yüksek olduğu bulgusuna varılmıştır.

Kurfalı (2005) ve Sağlam (2011) tarafından yapılan çalışmalar ise sosyalleşme üzerine sonuçları dikkat çekicidir. Kurfalı (2005) "Bilgisayar Oyunlarının Eğitim Aktivitelerine Etkisi" isimli çalışmasında, ergenlerin ne sıklıkla, ne kadar süre, nerede ve ne tür bilgisayar oyunu oynadıklarını, daha çok hangi durumlarda bilgisayar oyunu oynadıklarını, bu uğraşının diğer sosyal aktivitelerini engelleyip engellemediğini, derslerinde bilgisayar oyunlarından faydalanıp faydalanmadıklarını ve bilgisayar oyunlarının sosyal iletişimlerine ve eğitimlerine katkıları olup olmadığını ortaya koymaya çalışmıştır. Araştırma sonucunda, bilgisayar oyunlarının ergenlerin eğitimlerindeki başarı düzeylerini, yaratıcılıklarını geliştirdiği, bilgi alış verişine olanak sağladığı ve iletişim kurmada faydalı olduğu için olumlu bir etkisi olduğu gözlenmiştir. Öte yandan, bilgisayar oyunlarının sosyalleşmeyi engellediğini gösteren kesin bir kanıt bulunamamıştır. Sanılanın aksine, çok fazla bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin diğer sosyal aktivitelerine de devam ettiği görülmüştür.

Sağlam (2011), öğrencilik çağındaki ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama sıklık ve alışkanlıklarının sosyalleşme süreçleri ile şiddet eğilimleri üzerindeki etkileri üzerine çalışmıştır. İstanbul ili Ümraniye ilçesinde özel bir dershanede eğitim alan 6,7 ve 8. sınıf ergenlerinden oluşan örneklem grubuna, 1. ve 2. bölümde şiddet, sosyalleşme ve oyun kavramları hakkında teorik bilgi verilmiş,3. bölümde ise anket uygulanmıştır. Çalışmadan elde edilen verilere göre, ergenlerin bilgisayar oyunlarını çok fazla oynadıkları ve bunun sosyalleşme süreçlerini olumsuz etkilemediği,

bilgisayar oyunları ile fazla vakit geçirmelerinin aileleri ve arkadaşlarıyla vakit geçirmelerini engellemediği, erkek ergenlerin, kız ergenlere göre bilgisayar oyunlarında daha fazla zaman geçirdiği görülmüştür. Ayrıca, ergenlerin %20'lik bölümü; bilgisayar oyunlarının şiddeti özellikle tercih ettiklerini, bilgisayar oynama oynama süresi arttıkça bilgisayar oyunlarındaki şiddetin kanıksandığını, bilgisayar oyunlarına şiddeti tercih edenlerin, etmeyenlere göre; şiddet içeren oyunları oynayanların da oynamayanlara göre şiddete daha meyilli olduğu, erkek ergenlerin kız ergenlere göre şiddete karşı daha meyilli olduğu saptanmıştır.

Alantar (1996) "Video Oyunu Oynayan ve Oynamayan Ergenlerin Bazı Kişilik Özellikleri Serbest Zaman Değerlendirme Etkinliklerinin Karşılaştırılması" isimli çalışmasında, elektronik oyun oynama ile ergenlerin kişilik özellikleri ve serbest zaman etkinlikleri arasındaki ilişkiye bakmıştır. Araştırma sonucuna göre, elektronik oyun oynama yaş ve cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Genel olarak erkek ergenler kız ergenlere oranla daha fazla elektronik oyun oynamakta, atari salonlarını erkek ergenler kız ergenlere göre daha fazla tercih etmektedir. Elektronik oyun oynama ile sinemaya gitme ve izlenen program türleri arasında ilişki vardır. Elektronik oyun oynayan ve oynamayanların kişilik özellikleri birbirinden farklıdır. Sosyal ve aile ilişkileri elektronik oyun oynama ile önemli bir ilişki göstermemiştir.

Esgin (2000)'in "Yeni Bir Bağımlılık Türü: İnternet Kafeler" isimli çalışmasına göre, internet kafelere gidenlerin %89,5'i erkek, %10,5'i kızdır. İnternet kafelere gidenlerin yaş dağılımına bakıldığında en büyük dilimi 16-20 yaş arası grup oluşturmaktadır (%45,5). Bu dilimi, %39 ile 21-25 yaş arası grup, %4,5 ile 16 yaş altı grup oluşturmaktadır. Ancak araştırmacı 16 yaş altı grubunun gözlemlenenden daha fazla olduğunu belirtmektedir. Araştırmaya katılanların %48'i internet kafeye her gün geldiklerini belirtmişlerdir. %43,5'lik grup birkaç günde bir, %16'lık bir grup ise ayda bir veya çok ender internet kafeye gelmektedir. Sık gidenlerden %62'si kafede günde 1-3 saat geçirirken %22'si günde 4-5 saat, %16'sı günde 5 saatten fazla internet kafede kalmaktadır. Oynanan bilgisayar oyunlarının %54,5'i şiddet içerikli oyunlarken %22'sini zekâ oyunları, %19'unu da sporla ilgili oyunlar oluşturmaktadır.

İnal, Çağıltay ve Sancar (2005), "Elektronik Oyunlardaki Dönüşümlü Oynama Özelliğinin Öğrenci Motivasyonuna Etkisi: The Incredible Machine Örneği" adlı çalışmalarında, problem çözme esasına dayalı olarak tasarlanmış "The

"Incredible Machine" adlı oyununun sahip olduğu tek kullanıcı ve çok kullanıcı oynama özelliklerinin ergenlerin motivasyonu üzerine etkisini incelemiştir. Araştırmaya 713 yaş arası toplam 56 öğrenci katılmıştır. Ergenler yaşlarına göre iki gruba ayrılmıştır. Birinci grup yaşları 7-9 arasında olan 26 öğrenciden, ikinci grup ise yaşları 10-13 yaş arası olan 30 öğrenciden oluşmuştur. Uygulama süresi iki hafta olan araştırmanın ilk haftasında ergenler; oyunun tek kullanıcı bölümünü tek başlarına, ikinci haftasında ise oyunun çok kullanıcı bölümünü iki kişi olarak oynamışlardır. Uygulama süresince yapılan gözlemler ve uygulama sonunda ergenlerle yüz yüze yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler sonucu, literatürün tersine ergenlerin tek kullanıcı kısmı dönüşümlü çok kullanıcı kısma göre daha çok beğendikleri ve daha başarılı oldukları görülmüştür. Ayrıca ergenler oyundaki dönüşümlü çok kullanıcı özelliklerinin yetersizliklerinden yakınmışlar ve dönüşümlü çok kullanıcı oynamanın tek kullanıcı oynamaktan çok daha zor olduğunu belirtmişlerdir. Bunun yanında çalışmada cinsiyet ve yaş farkının da oyunların dönüşümlü çok kullanıcı ve tek kullanıcı özelliğinin öğrenci motivasyonunda etkili olan etkenler olduğu görülmüştür. Buna göre, erkeklerin tek kullanıcı kısmında kızlara göre daha başarılı ve oyuna devam etme konusunda daha ısrarlı oldukları gözlemlenmiştir. Yaşın ise oyun seviyelerinde ve oyunu devam ettirme isteğinde etkili olduğu gözlemlenmiştir. Küçük yaşta ergenlerin oyunu büyük yaşta ergenlere göre daha az oynadıkları ve başta seviyelerde bıraktıkları görülmüştür. Buradan küçük yaşta ergenlere oyunun kullanımı ile ilgili daha fazla açıklama yapılması ve oyunun kullanımı sırasında daha fazla rehberlik edilmesi gerektiği sonuçları çıkarılmıştır.

Durdu, Hotamaroğlu ve Çağıltay (2005)'ın yaptıkları, "Türkiye'deki Üniversite Ergenlerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ile Oyun Tercihleri" isimli çalışmada; bilgisayar kullanma, bilgisayar oyunu oynama ve oyun tercihleri gibi konuları incelemiştir. Orta Doğu Teknik Üniversitesinden 225 öğrenci ile Gazi Üniversitesinden 271 öğrenci çalışmada öğrenci olarak yer almıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre ergenlerin ortalama oyun oynama sürelerinin literatürdekine benzerlik gösterdiği bulunmuştur. En çok tercih edilen oyun türleri; strateji, yarış ve aksiyon/serüven olarak ortaya çıkmaktadır. En çok tercih edilen oyun temaları ise serüven ve keşif olarak belirlenmiştir. Oyun oynama nedeni olarak da stres atma, rekabet, çeşitlilik ve oyunlardaki düşsel ortamı göstermişlerdir.

İlköğretim düzeyindeki ergenlerin oyunlara ve oyun oynamaya karşı olan tutumlarını tespit etmek amacıyla İnal ve Çağiltay (2005) tarafından yapılan çalışmada ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının, bu alışkanlıkları etkileyen faktörlerin ve oyun tercihlerinin belirlenmesi gibi konular ele alınmıştır. Çalışma; Karabük il merkezinde yüksek ekonomik ve sosyal çevrede bulunan bir ilköğretim okulunun ergenleri (274) ile İzmir ilinin çevre ilçelerinden olan Ödemiş'ten düşük ekonomik ve sosyal çevrede bulunan bir ilköğretim okulunun ergenlerinin (281) katılımıyla yapılmış, nicel veri analizine dayalı betimsel bir çalışmadır. Veriler ergenlerin kendilerine yöneltilen ankete verdikleri cevaplar neticesince toplanmıştır. Toplanan veriler hem öğrencilerin kendi aralarında sınıf ve cinsiyet düzeyinde karşılaştırılırken hem de okul düzeyinde karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Sonuçlar, ergenlerin bilgisayara sahip olma durumlarının, yaşanan coğrafyanın sosyo-ekonomik yapısından etkilendiğini göstermektedir. Sosyo-ekonomik durumları yüksek olan ergenlerin bilgisayar kullanma ve bilgisayar oyunu oynama durumlarının kendilerinden daha alt sosyoekonomik seviyedeki ergenlere göre belirgin biçimde fazla olduğu görülmüştür. Ergenlerin oyun tercihleri ve sınıf seviyeleri arasındaki ilişki incelendiğinde iki okuldaki ergenlerin de oyun tercihleri seçimlerinde bir paralellik görülmüştür. Buna göre; dövüş, atari, spor, strateji, simülasyon ve atış gibi oyunlar ergenler tarafından en fazla tercih edilen oyunlardır. Cinsiyetin ergenlerdeki oyun oynama ve oyun tercihlerine etkisine bakıldığında her iki okulda da kız ergenlerin dövüş ve spor gibi oyunlardan uzak durdukları, buna karşın atari, bulmaca ve hareket/serüven gibi oyunları da sıklıkla tercih ettikleri görülmüştür. Diğer taraftan erkek ergenler dövüş, spor ve hareket/serüven gibi oyunları tercih etmişlerdir. Sonuç olarak ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine etki eden etkenlerin; ergenlerin gelir düzeyi, kendi bilgisayarına sahip olma, yaşanan çevrenin sosyo-ekonomik durumu ve cinsiyet gibi faktörler olduğu bulunmuştur.

Tüzün ve Özdiç'in (2010), öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ve tercihlerini belirlemek amacı ile yaptığı araştırmaya Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümünden 46 öğrenci katılmıştır. Veri toplamak amacı ile Durdu, Hotomaroğlu ve Çağiltay (2004) tarafından geliştirilen anket kullanılmıştır. Sonuçlara göre ergenlerin yaklaşık üçte ikisi bilgisayar oyunu oynamakta olup kitlenin tamamına yakını bu oyunları evde

oynamaktadır. Oyun oynayanların tamamına yakını erkek, oyun oynamayanların ise beşte dördü kızdır. Eğlenmek, stres atmak ve zekâ geliştirmek oyun oynama nedenlerinin başında gelmektedir. Oyun oynayanların en çok oynadığı 3 oyunun %27'si futbol, %21'i strateji-rol oynama, %18'i araba yarışı, %14'ü savaş-FPS, %8'i Masa üstü ve kalan %11'i de flash, MMORPG, simülasyon ve korku kategorisine girmektedir. Öğretmen adaylarının %72'si; bilgisayar oyunlarını zararsız bulduğunu, %90'ı ise bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılabileceğini belirtmiştir

Pala ve Erdem (2011), üniversite ergenlerinin dijital oyun tercihleri ve dijital oyunları tercih nedenleri ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stilleri arasındaki ilişkileri belirlemek üzere çalışma gerçekleştirmişlerdir. Çalışma grubunu bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi bölümü ergenleri oluşturmaktadır. Çalışmada oyun tercihleri ve tercih nedenleri biri açık uçlu 16 maddeden oluşan bir anketle, öğrenme stilleri ise Kolb Öğrenme Stilleri Ölçeği kullanılarak belirlenmiştir. Çalışma sonucunda cinsiyetle oyun tercihi arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. Erkekler gerçek ve tüm zamanlı oyunları yakın oranlarda tercih ederken kızlar gerçek zamanlı oyunları tüm zamanlı oyunlara tercih etmişlerdir. Sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasında ise anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Ayrıca, ergenlerin oyun tercihi ve oyun tercih nedenleri arasındaki dağılım incelendiğinde ergenlerin bilinçli seçimler yaptığı sonucuna varılmıştır. Oyun tercih nedenlerinin sınıf düzeyine göre dağılımı incelendiğinde ise tüm sınıflarda en fazla belirtilen tercih nedenlerinden birinin “heyecan” olduğu görülmüştür. Çalışmada sınıf düzeyi ile oyun tercihleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmazken oyun tercihi nedenlerinin öğrenme stiline göre farklı dağılımlar gösterdiği saptanmıştır. Ayırıştırıcılarda heyecan, strateji ve spor-rekabet nedenleri öne çıkarken, özümseyenlerde heyecan seçeneğinin yanında görsel, güncel, gerçek yaşama yakınlık seçeneği en fazla belirtilen tercih nedeni olmuştur. Bu seçimler, ayırıştırıcı öğrenme stiline sahip ergenlerin sistematik planlama, problem çözme, mantıksal analiz yapma vb. özellikleri benzerlik gösterirken; kuramlara değer veren, özümseyen ergenler için aynı çıkarımları yapmak mümkün görünmemektedir. Değiştirenlerde, tek kişilik kişiselleştirme ve heyecan seçenekleri en fazla belirtilen seçeneklerdir. Dolayısıyla, bu öğrenme stiline sahip bireylerin içe dönük olma ve deneyimlerini kendileriyle bütünleştirme özellikleri tek kişilik kişiselleştirme seçeneğinin neden en fazla tercih edilen seçenek olduğuna dair bazı ipuçları vermektedir. Yerleştirenler de ise eğlence ve görsel, güncel, gerçek yaşama yakınlık

seçeneğinin öne çıktığı görülmektedir. Yerleştiren öğrenme stiline sahip ergenlerin, yeni deneyimlere açık olması eğlence için oyun oynama seçimini desteklemektedir.

2.6. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Araştırmanın alan yazın kapsamında çevrim içi oyunlar ile ilgili yurt dışında yapılan bazı araştırmalar incelenerek sonuçları kısaca verilmiştir.

Anderson ve Dill (2000) çalışmalarında, oynanan üç boyutlu bilgisayar oyunlarının, saldırgan davranışla ve suçlulukla ilişkili olduğunu bulmuşlardır. Bu ilişkinin, özellikle kişilik özelliği açısından saldırgan olan erkeklerde daha güçlü olduğu belirtilmektedir. Ayrıca; bilgisayar oyunlarına ayrılan zamanla akademik başarı arasında olumsuz bir ilişki bulunmuştur. Aynı araştırmacılar tarafından yapılan bir laboratuvar araştırmasına 104 kadın ve 106 erkek katılmıştır. Bu araştırmada deneklere önce şiddet içerikli bir oyun sonra da şiddet içerikli olmayan bir oyun oynatılmıştır. Bu oyunların özelliği, oyunun iki ya da daha fazla kişiyle oynanabilmesidir. Araştırmada, şiddet içerikli oyunların, saldırgan düşünceler ve davranışlarda artışla ilişkili olduğu bulunmuştur.

Scott (1997), çalışmasında; saldırganlığı konu almış ve popüler bilgisayar oyunlarının saldırganlığı artırıp artırmadığı yönündeki medya tarafından körüklenen tartışmadaki karışıklıkların, deneysel araştırmalardaki tutarsızlıklarla daha da arttığı saptamasından yola çıkmıştır. İskoçya'daki üniversite ergenleri ile yapılan bu deney, bu tutarsızlıkların bazılarını araştırmak için tasarlanmıştır. Araştırmanın amacı; homojen bir grup olan üniversite ergenleri arasında, farklı kişilik biçimlerine sahip bireyler üzerinde, saldırgan bilgisayar oyunlarının ne ölçüde ve hangi tür saldırganlık şeklinde etkisi olduğunu bulmaktır. Ayrıca cinsiyet bazında farklılaşmalara bakılmıştır. Araştırmanın sonucunda, değişik düzeylerde şiddet içeren üç oyun arasında saldırgan etki değişimi açısından tek bir çizgisel örüntü olmadığı saptanmıştır. Elektronik oyunların saldırganlık duygusu üzerindeki etkilerini ölçerken bireysel farklılıkların önemine dikkat çekmek gerektiğine işaret edilmiştir.

Grüsser SM, Thalemann R, Griffiths MD. (2007), 7069 kişi ile çevrim içi iki anket yolu ile çalışmışlardır. Sonuçta saldırgan davranışların genel olarak aşırı oyun oynama ile ilişkili olduğu varsayımı için zayıf kanıtlar olmasına rağmen ergenlerin % 11,9'u (840 oyuncu) oyun oynama davranışları ile ilgili olarak bağımlılığın tanınal

kriterlerini gösterdiği bulunmuştur. Çalışmanın sonuçları, parasal ödülü olmayan oyunları oynamanın da bağımlılık kriterlerini karşıladığı varsayımına katılmaktadır.

Olson, C., Kutner, L., Warner, D., Almerigi, J., Baer, L., Nicholi, A., vd. (2007). tarafından 1254 orta öğretim öğrencisi (7ve 8. sınıf) üzerinde yapılan çalışmada şiddet içerikli oyunlar ve cinsiyete göre zaman kullanımı incelenmiştir. Erkeklerin kızlara göre daha fazla risk taşıdıkları, video oyun (şiddet içerikli oyunlar dahil) oynamanın çeşitli güdüleri ile davranışların ruh hali, çevre, kişilik ve gelişim aşaması gibi faktörlere bağlı olarak değişebildiği bulunmuştur.

Kuss DJ, Louws J, Wiers RW. (2012) tarafından yapılan çalışmada çevrim içi bir anket kullanılarak 175 mevcut DCİ oyun oyuncusu ve oyuncu olmayan 90 öğrencinin oyun oynama davranışları, oyun oynamanın sonuçları gibi sorunları ve oyun oynama güdüleri ile ilgili olarak değerlendirilmiştir. Çalışmanın sonucunda MMORPG oyuncularının, oyun oynamayanlara göre oyun oynamayla ilişkili sorunları yaşamaya belirgin ölçüde daha yatkın olduğu, gerçeklerden kaçma ve mekanik oyun oynama güdülerinin belirgin ölçüde aşırı oyun oynamayı öngördüğünü ve bu güdülerin oyuna zaman yatırımından daha güçlü yordayıcılar olduğu bulunmuştur.

Haagsma MC, Pieterse ME, Peters O. (2012) Hollandalı ergenler ve yetişkinler arasında problemlili oyun oynamanın yaygınlığını değerlendirmek üzere çalışmışlardır. Çalışmaya yaşları 14-81 arasında olan 902 kişi katılmıştır. Araştırmanın sonunda oyun oynamanın Hollanda popülasyonunda genel olarak yaygın ve popüler bir faaliyet olduğu, Tarayıcı (internet üzerinden oynanan küçük oyunlar) ve çevrimdışı rastgele oyunlar (ör, çevrim dışı kart oyunları) en popüler oyun türleri olarak bulunmuştur. Çevrim içi oyunlar (topluluk halinde çoklu oyunculu çevrim içi rol oynama oyunları - massively multiplayer online role-playing games) deneklerin oldukça küçük bir kısmı tarafından oynanmasına karşın bu çevrim içi oyunlarda, tarayıcı oyunların, çevrim dışı rastgele oyunlara ve çevrimdışı oyunlara (ör., çevrimdışı yarış oyunları) nazaran önemli ölçüde daha fazla zaman harcandığı görülmüştür. Toplam örneklemede problemlili oyun oynamanın yaygınlığı yüzde 1,3'tür. Öğrencilik çağındakiler ve genç yetişkinler arasındaki vakalarda problemlili oyun oynama yüzde 3,3 oranında gerçekleşmektedir. Özellikle erkek ergenler problemlili oyun oynama için daha eğilimli görünmektedir.

Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Vermulst AA, Van den Eijnden RJ, Van de Mheen D. (2011) tarafından Hollanda'da yapılan çalışmada 13-16 yaşlarındaki ergenler seçilmiştir. Çalışmada Hollanda'da 13-16 yaş arası çocukların tamamının yaklaşık %1,5'ini temsil eden bir örneklem üzerinde uygulama yapılmış ve çevrim içi oyuncuların %3'ü, bağımlılık benzeri sorunlar bildirmesine rağmen azalmış psikososyal sağlık ile ilişkilerin daha az belirgin olduğu görülmüştür.

Porter G, Starcevic V, Berle D, Fenech P. (2010) tarafından 1945 öğrenciye Problemlili video oyun anketi uygulanmıştır. Problemlili video oyun kullanıcılarının; belirli çevrim içi rol-oyun oyunlarını oynamaya daha meyilli oldukları, insanlarla çevrim içi buluşmayı daha kolay buldukları, gerçek hayatta daha az arkadaşına sahip oldukları ve daha sıklıkla aşırı kafein tüketimi bildirdikleri görülmüştür. Ergenlerin % 8'i planlanandan fazla ve daha sıklıkla oynadıkları ve çoğunlukla, istememelerine rağmen oynadıkları ve yapmamaları gerektiğine inanmayı reddetmekte oldukları bulunmuştur.

Schmit S, Chauchard E, Chabrol H, Sejourne N. (2011) tarafından yapılan araştırmanın sonucuna göre bağımlı grup ile bağımlı olmayan grup birbirinden farklı özellikler göstermektedir. Sonuçlar iki popülasyon arasında özellikle sosyal özellikler, depresif semptomlar, öz saygı ve başa çıkma stratejileri ile ilişkili belirgin farklılıklar olduğunu göstermektedir. Popülasyonun tamamında,66 denek (42%) çevrim içi oyun bağımlısı olarak nitelendirilmiş ve 92 denek (58%) bağımlı olarak nitelendirilmemiştir. Bağımlı popülasyonda; oyun oynamaya harcanan haftalık saat sayısı, sanal hayatta sosyal aidiyet puanı, duygusal baş etme, yalnızlık veya sosyal izolasyon puanı; bağımlı olmayanlardan elde edilen puanlardan daha önemli görünmektedir. Dahası; ortalama yaş, gerçek hayatta sosyal aidiyet puanları, öz saygı ve kişilerarası ilişkilerin kalitesinin alt boyutu, "aile" ve "arkadaşlar" ölçümü; bağımlı olmayanlardan elde edilen ölçümlerden daha düşüktür. Ayrıca, haftalık oyun oynama süresi, sosyal aidiyet hissi, öz saygı, aile ilişkileri kalitesi ve yalnızlık, çevrim içi video oyunlarına bağımlılığın belirleyici faktörleridir.

Wei HT, Chen MH, Huang PC, Bai YM. (2012) araştırmasına göre daha uzun haftalık oyun oynama süresine sahip çevrim içi oyuncular, çevrim içi oyun oynamada daha uzun geçmişe sahip olmaya ve daha şiddetli depresif, sosyal fobik ve İnternete bağımlılık semptomlarına eğilimlidir. Bayan çevrim içi oyuncular daha az haftalık çevrim içi oyun oynama saatlerine ve daha kısa çevrim içi oyun geçmişine

sahiptirler ancak daha şiddetli bedensel acı ve sosyal fobik semptomlara sahip olmaya eğilimlidirler. Depresyonun öngörücüleri; daha yüksek sosyal fobik semptomlar, İnternete daha yüksek bağımlılık semptomları ve dişil cinsiyettir.

Park HS, Kwon YH, Park KM.(2007) tarafından yapılan arařtırmaya göre çevrim içi oyun bağımlılığı riskinin erkeklerde kızlara göre 2.22 kat daha fazla olduđu bulunmuştur. Akademik başarısı düşük ergenlerin de risk altında olduđu bulunarak çevrim içi oyun oynanan bilgisayarın öğrencinin kendi odasında olmasının da diđer bir risk faktörü olduđu belirlenmiştir. Aile tarafından kabul edilmek, otonomi kazandırılarak büyümek, özgüveni yüksek olmak da çevrim içi oyun bağımlılığı açısından koruyucu risk faktörleri olarak bulunmuştur.

Kwon JH, Chung CS, Lee J. (2011) tarafından Kore'de ergenler üzerinde yapılan arařtırmaya 1136 öğrenci katılmıştır. Arařtırmada çevrim içi oyun bağımlılığının ortaya çıkmasında kendinden kaçış faktörü ve negatif duygu durum arasında ilişkiler bulunmuştur. Kendi içinde çelişkilerden negatif ruh haline, negatif ruh halinden kendinden kaçışa ve kendinden kaçıştan da oyun bağımlılığına doğru bir ilişki olduđu bulunmuştur.

Rehbein F, Kleiman M, Mössle T. (2010) tarafından Almanya'da ülke çapında yapılan çalışmaya 44610 9 ve 10. sınıf öğrencisi katılmıştır. Arařtırma sonucuna göre erkek ergenlerin %3'ü ve kız ergenlerin %0,3'ü video oyunlarına bağımlı olarak tanımlanmıştır. Aşırı oynama ve video oyun bağımlılığı arasında klinik açıdan ilişkili bir olgu belirgin bir çizgi göstermektedir. Oyun bağımlılığında düşük okul başarısı, artan okul kaçamakları, azalan uyku süresi, sınırlı boş zaman faaliyetleri ve artan intihar düşünceleri formuna artan seviyelerde psikolojik ve sosyal stres eşlik etmektedir. Ayrıca, oyun bağımlılığında kişisel risk faktörlerinin çok önemli olduđu bulunmuştur.

Chou C., Tsai M., tarafından 2004 yılında Tayvan'da yapılan bir çalışmada 535 lise öğrencisi çalışmaya alınmış ve bilgisayar oyunu oynayan ergenler arasında cinsiyet farklılıkları arařtırılmıştır. Sonuçta erkeklerin bilgisayar oyunları için kızlara oranla daha fazla zaman harcamakta, oyunlarda daha çok eğlenmekte ve bilgisayar oyunu oynarken daha güçlü motive olabilmekte oldukları bulunmuştur. Oynanan oyunların türü ve oynama sıklığı, cinsiyete göre değışmektedir. Her iki cinsiyette de bilgisayar oyunu oynamak, arkadaş ilişkisinin kalitesini etkilemektedir.

Marshall ve Foran (2008)'ın yaşları 18 ile 35 arasında değişen 250 bayan öğrenciyle yaptıkları çalışmada, yaşa göre bayanların oyun tercihlerini incelemişlerdir. Nicel olarak tasarlanan çalışmada, bayanların yaşa göre oyun seçimlerinde anlamlı bir fark bulunamamışken bayanların daha çok açık ve iyi tanımlanmış grafiklerden oluşan yaratıcı ve zihinsel simülasyon içeren oyunları tercih ettikleri, şiddet ve kaos içeren oyunları çekici bulmadıkları görülmüştür.

RA Desai, S Krishnan-Sarin ve D Cavallo (2010) tarafından yükseköğretim öğrencileri arasında video oyunlarının sağlık üzerindeki etkileri araştırılmıştır. %76,3'ü erkeklerden ve %29,2'si kızlardan oluşan 4028 öğrenci üzerinde araştırma yapılmış ve oyun oynama ile diğer sağlık davranışları araştırılmıştır. Ergenlerin %51,2'lik toplamı oyun oynadığını bildirmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre erkeklerde oyun oynamanın olumsuz sağlık ilişkilerine rastlanmamıştır ve düzenli sigara içme sayısı az olduğu ancak oyun oynadığını belirten kızların, önemli kavgalara girme ve okulda bir silah taşımaya daha yatkın olarak bildirilmiştir. Oyuncular arasında, %4,9'luk bir grup, geri dönmeye çalışmak, oynamak için karşı konulamaz bir istek duymak ve sadece oynamakla geçebilecek büyüyen bir gerginlik yaşamayı bildirmek olarak tanımlanan, problemlili oyun oynadığını bildirmiştir. Erkekler (%5,8) kızlara (%3,0) göre bu sorunları bildirmeye daha yatkındır. Problemlili oyun oynamanın ilişkileri; düzenli sigara içmeyi, ilaç kullanımını, depresyonu ve ciddi kavgaları içermektedir. Sonuçlar, oyun oynamanın erkekler arasında çoğunlukla normatif olduğunu ve birçok sağlık faktörüyle ilişkili olmadığını göstermektedir. Kızlarda ise oyun oynamanın dışsallaştırılmış davranışlar ile daha fazla ve içselleştirilmiş davranışlarla daha az ilişkili olduğu bulunmuştur.

Eow YL., Ali WZW., Mahmud R., Baki R. (2009) tarafından Malezya'da 236 öğrenci üzerinde yapılan bir çalışmada, oyun oynama sıklığının ergenler arasında ortalama %75,8 olduğu saptanmıştır. (Erkek ergenlerin %91,3'ü, kız ergenlerin %54,1'i) Ergenlerin oyun oynamak için harcadıkları süreye bakıldığında ise haftada ortalama 8.47 saat bilgisayar oyunu oynadıkları belirlenmiştir. Bilgisayar oyunları ve ergenlerin akademik başarısı arasında zayıf bir ilişkinin olduğu görülmüştür. Ergenlerin okuldaki kötü akademik performansı için birçok diğer faktöre bakılmadan bilgisayar oyunlarının suçlandığına dikkat çekilmiştir.

Park J, Song Y, Teng CI. (2011) tarafından yapılan çalışmada; ilişkiler, macera, gerçeklerden kaçma, rahatlama ve başarı olmak üzere 5 motivasyon faktörü

tanımlanmıştır. İki kişilik özelliğinin, dışadönüklük ve uygunluk, çeşitli motivasyonları öngördüğü belirtilmiştir ancak kişilik özellikleri oynama süresini ve oyun türü tercihini etkilememiştir.

Demetrovics Z, vd. (2011) tarafından yapılan çalışmada Çevrim içi oyun oynanan İnternet sitelerinden toplamda 3.818 kişi (%90,6 erkek, ortalama yaş 20,9, SD=5.81) öğrenci olarak seçilmiştir. 27 maddeden oluşan Çevrim içi Oyun Anketi (MOGQ) kullanılmış, sonuçta motive edici faktör olarak 7 faktör bulunmuştur. Bunlar; sosyallik, kaçış, rekabet, başa çıkma, yetenek geliştirme, fantezi ve eğlence dir.

Przybylski, A. K., Rigby, C., ve Ryan, R. M. (2010) tarafından yapılan çalışmada Self Determinasyon Teorisi (Deci ve Ryan, 2000; Ryan ve Deci, 2000a) kapsamında, oyuncuların motivasyonu üzerinde çalışılmıştır. Sonuçta yeterlilik, bağımsızlık ve ilişki ihtiyacı alt boyutlarının oyun oynamanın temel motivasyonu olduğu bulunmuştur.

Ryan, R. M., Rigby, C., ve Przybylski, A. (2006) tarafından yapılan çalışmada Self Determinasyon Teorisi kapsamında sonuçlar SDT'nin kuramlaştırılmış bağımsızlık, yeterlilik ve ilişki ihtiyaçlarının kendi başına eğlence ve ilerideki oyun oynamayı öngördüğünü göstermiştir. Oyunları oynayan bireyler incelenmiş ve fark edilen oyun içi bağımsızlık ve yeterliliğin oyunun eğlencesi, tercihler ve oyun öncesi duruma göre ruh halindeki değişikliklerle bağlantılı olduğu görülmüştür.

Hussain Z, Griffiths MD. (2009) tarafından yapılan nitel çalışmada 11 farklı ülkeden 71 oyuncu ile (52 erkek, 19 kadın) çevrim içi görüşme yapılmıştır. Görüşmelerin analizlerinden altı ana tema ortaya çıkmıştır: (a) çevrim içi oyun oynama ve günlük hayata entegrasyon; (b) çevrim içi oyun oynama, aşırı oynama ve problemler; (c) bağımlılık; (d) çevrim içi oyun oynamanın psikososyal etkisi; (e) çevrim içi oyun oynama, asosyalleşme ve zaman kaybı ve (f) çevrim içi oyun oynama ve olumsuz duygular ve ruh hallerinin azaltılması. Bu bulgular özellikle oyuncuların olumsuz duyguları azaltmak için MMORPG'leri nasıl kullandığını göstermiştir.

Kim JW, Han DH, Park DB, Min KJ, Na C, Won SK, Park GN (2010) tarafından yapılan çalışmada dört oyun türünün birinden hoşlanan 565 öğrenci

toplanmıştır. İncelenen oyun türleri; rol üstlenme oyunları (RPG), gerçek zamanlı strateji oyunları (RTS), birinci şahıs atıcılık oyunları (FPS) ve spor oyunlarını içermektedir. Oyun oynamanın davranışsal modelleri, akademik performans ve oyuncu biyojenik özellikleri değerlendirilmiştir. Ergenlerin çevrim içi oyun oynamaya harcadıkları zamanın miktarı, hafta içine oranla hafta sonlarında belirgin derecede yüksektir. Hafta sonlarında, üç saatten fazla oyun oynayan ergenlerin büyük kısmının oyun türleri şu şekilde sıralanmaktadır: RPG ve FPS, RTS ve spor oyunları. RPG grubu için Gençlerin İnternet Bağımlılık Ölçeği (YIAS) dört oyuncu türünün grupları içerisinde en yüksek olanıdır. Ergenlerin hafta içi oyun oynamaya harcadıkları zaman, özellikle RPG ve FPS gruplarında akademik performansla negatif ilişki içerisinde. Diğer gruplarla karşılaştırıldığında, RPG ve RTS grupları sırasıyla daha yüksek yenilik arayışı (NS) puanları ve bağımsızlık (SD) puanlarına sahiptir. Ayrıca, spor oyunları grubu diğer gruplardan daha yüksek ödül bağımlılığı puanlarına sahiptir. Bu sonuçlar RPG'lerin daha yüksek NS puanlarına sahip potansiyel oyun bağımlılarına çekici gelen belirli faktörlere sahip olabileceğini göstermektedir. Ayrıca, çevrim içi oyunların aşırı oynanması zedelenmiş akademik performans ile ilişkilidir.

Frölich J, Lehmkuhl G, Döpfner M. (2009) tarafından yapılan çalışmaya göre Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu (ADHD) bulunan çocukların, nöropsikolojik profilleri sebebiyle bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapıcı kullanımına özellikle eğilimli olduğunu göstermektedir. Dahası aşırı şiddetli bilgisayar oyunu oynamak, oyuncularında davranış senaryoları ve saldırgan kişilik özellikleri varlığında agresif davranış için değişkenlik gösteren belirgin bir risk olabilmektedir.

Williams, D., Yee, N., ve Caplan, S. E. (2008) tarafından yapılan çalışmada çok kullanıcıli çevrim içi oyunlar içinden EverQuest2 oynayan 7,000 oyuncunun oyun içi oyun davranışları incelenmiştir. Araştırma sonucunda oyuncuların çevrim içi oyunlarda yoğun sosyal ilişkilerde buldukları ve bu nedenle de “yalnız” oyuncu stereotipinin yanı sıra oyunların sosyal etkileşim ihtiyacını düşürmesi kaygısının yeniden gözden geçirilmesi gerektiği bulunmuştur.

Ferguson, C. J., ve Garza, A. (2011) tarafından yapılan çalışmada aksiyon oyunları oynayan 873 öğrencinin davranışları incelenmiştir. Araştırma sonucunda kızların ve teknoloji ile daha çok ilgili ebeveynlere sahip gençlerin internet ve oyun

ortamında daha toplumsal davranışlar içinde oldukları bulunmuştur. Ebeveynleri oyuna iştirak eden veya nezaret eden aksiyon oyunu oynayan gençler, aksiyon oyunu oynamayan veya ebeveynleri daha az katılan gençlere oranla topluma daha fazla katılanlar olduğu bulunmuştur.

Barnett, J., ve Coulson, M. (2010). tarafından yapılan çalışmada oyunun sosyal yönlerinin, gerçek dünyada oyuncuların diğerleri ile etkileşim halindeyken yaptıkları seçimleri nasıl taklit ettiğini araştırmaktadır. Ayrıca, oyuncudan-oyuncuya etkileşimleri oyun içi grup formasyonu ve hedefe ulaşmak için etkili iletişimin nasıl mecburi olduğu açısından incelenmiştir. Araştırmada ayrıca oyun içi öğrenilen liderlik becerilerinin gerçek hayat senaryolarına nasıl aktarılabilceği incelenmiştir. İnsanların neden DÇİ. oyunları oynadığı, oyuncu güdeleri ve oyun oynamanın oyuncunun iyi ruh haline olumlu ve olumsuz etkileri açısından incelenmiştir. Araştırmanın ikinci yarısı DÇİ. oyunlarının ergenlerin oyunun yönlerini liderlik kaliteleri gibi öğrenme için kullanabilecekleri okul sonrası gerçek öğrenme çevresi olarak nasıl kullanılabilceğini tanımlamaktadır. Araştırmacılar çevrim içi oyunların insan davranışlarını incelemek için gerçek bir laboratuvar olarak kullanabileceğini vurgulamışlardır.

Desjarlais, M., ve Willoughby, T. (2010). tarafından yapılan çalışmada 1050 öğrenci izlenmiştir. Öğrencilere öncelikle 9. sınıfta bir değerlendirme yapılmış daha sonra da 11 ve 12. sınıfta çalışmalar tekrarlanmıştır. Sonuçta kızların bilgisayar kullanımındaki ana etkenin arkadaşlık olduğu bulunmuştur. Ayrıca, organize sporlara katılım ne öğrencilik çağındaki kızlar ne de erkekler için sosyal kaygıyı telafi etmemektedir. Bu sebeple, arkadaşlarla bilgisayar kullanımı ile bağlantılı özellikler sosyal kaygı taşıyan öğrencilik çağındaki gençler açısından yaşlıları ile etkileşime geçebilmek için, diğer daha geleneksel öğrencilik aktivitelerinden farklı olabilecek rahat bir çevre yaratabilmektedir. Bu bulgular çevrim içi iletişim için özdeştir ve öğrencilik çağı süresince paralellik göstermektedir.

Willoughby, T. (2008). tarafından yapılan çalışmada 803 erkek ve 788 kızın çevrim içi oyun oynama davranışları incelenmiştir. İnternet ve bilgisayar oyunu kullanımının yaygınlığı, sıklığı ve psikososyal öngörücüleri, 21 ay farklı 2 süreç halinde değerlendirilmiştir. Süreç 1'de, ergenler 9. veya 10. sınıfta bulunmaktaydılar; Süreç 2'de 11. veya 12. sınıfta bulunmaktaydılar. Kızların (%93,7) ve erkeklerin (%94,7) çoğu her iki süreçte de İnternet kullandığını

belirtirken, erkekler (%80,3) kızlardan (%28,8) daha fazla her iki süreçte de oyun oynadığını belirtmiştir. Önemli olarak, İnternetin orta düzeyde kullanımı, kullanılmaması veya yüksek kullanımlara oranla daha olumlu bir akademik yönelme ile ilişkilendirilmiştir.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, evren ve örneklem, ön araştırma, araştırmada kullanılan veri toplama araçlarının hazırlanması, araştırma süreci, verilerin toplanması ve çözümlenmesinde yararlanılan teknikler açıklanmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma, ergenlerin çevrim içi oyun oynama deneyimleri ve çevrim içi oyunlara ilişkin tutumlarını incelemektedir. Araştırma Karma Araştırma modelindedir. Araştırmada hem nicel hem de nitel veri toplama ve analiz yöntemleri kullanılmıştır. Karma araştırmalar ; görüşme, odak grupları, katılımlı gözlem, açık uçlu anket gibi nitel veri toplama yöntemleri vasıtasıyla yeni başlıkları keşfetme, yeni kuram inşa etmeye yardım etme ve nicel veri toplama için içerik sağlamak amacıyla büyük bir potansiyel sağlamaktadır (Kıral ve Kıral, 2011). Karma araştırmalarda veri toplama amacıyla nicel ve nitel veriler birlikte toplanarak kapsamlı veriler elde edilebilir. Karma veri toplama yöntemlerinin, çoklu bakış açılarının yanı sıra taraf gruplarından hem derinlemesine hem de geniş bilgiyi temin etmesi beklenmektedir. Araştırma kapsamında birden çok veri toplama aracından yararlanılmıştır. Bu anlayışın temel nedeni veri çeşitliliğini sağlamak, bulguları teyit etmek ve güvenilirlik sorunlarını giderebilmektir (Yıldırım ve Şimşek, 2011) . Nicel araştırmalar değişkenler arasında ilişki kurulmasına imkân vermesine karşın, ilişkinin nedenlerinin açıklaması konusunda oldukça zayıftır (Punch, 2011). Araştırmada Karma Araştırma modelinin seçilmesinde nicel ve nitel veriler kullanılarak nicel araştırmadaki bu zayıflık giderilmeye çalışılmıştır. Genellikle nicel ve nitel modellerin bir arada kullanıldığı araştırmalar daha değerli görülmektedir (Kıncal, 2013).

Nicel verilerin toplanabilmesi için araştırmacı tarafından oluşturulan Çevrim İçi Oyun Deneyimi Anketi (Ek A) ve Çevrim içi Oyun Motivasyon Ölçeği 'ne(Ek B) ek olarak Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği (Ek C) ve Rotter İç-Dış Kontrol Odağı Ölçeği (Ek D) kullanılmıştır. Araştırmanın nicel bölümünde genelleylebilir bilgilere

ulaşılmaya çalışılırken nitel bölümünde ise derinlemesine ve açıklayıcı bilgilere ulaşılması amaçlanmıştır.

Nitel verilerin toplanması için yarı yapılandırılmış görüşme formu (Ek E) kullanılmıştır. Nitel araştırma, belli bir nokta üzerinde çok metotlu araştırma problemine yorumlayıcı yaklaşımı benimseyen bir yöntemdir. Nitel araştırma gözlem görüşme ve doküman incelemesi gibi nitel bilgi toplama yöntemlerinin kullanıldığı algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir. (Yıldırım ve Şimşek 2011)

3.2. Evren, Örneklem ve Çalışma Grubu

Araştırmanın evreni 2012-2013 öğretim yılında İstanbul il merkezinde bulunan, Milli Eğitim Bakanlığına bağlı 585 resmi ve 329 özel orta öğretim kurumlarında eğitim gören 670692 9. 10. 11. ve 12. sınıf ergenlerinden oluşmaktadır (istanbul.meb.gov.tr, 2013) .

Örneklem için tabakalı ve küme örnekleme kullanılmıştır. Araştırma evrenden seçilen kümeler üzerinde yapılmıştır. İstanbul ilinden küme örnekleme yolu ile biri resmi biri özel ikişer lise seçilmiştir. Her orta öğretim kurumlarından birer lise1, lise2, lise3 ve lise 4 sınıfı seçilerek sınıf listelerinden random olarak seçilen 25 kız, 25 erkek toplam 400 öğrenciye araştırmacı tarafından geliştirilen anket formu ve ölçek formlarının uygulanması planlanmıştır. Uygun yanıtlanmayan ya da eksik yanıtlanan veri formları olabileceği düşüncesiyle fazladan 50 anket daha uygulanmıştır. Ancak uygun yanıtlanmadığı düşünülen az sayıda veri formu işlem dışı bırakılmış ve sonuçta 426 öğrenci nicel araştırmanın örneklemini oluşturmuştur.

Araştırmanın nitel bölümünde çalışma grubunun seçilmesinde Amaçlı Örneklem yöntemi içinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme yöntemleri, pek çok durumda olgu ve olayların keşfedilmesi ve açıklanması için faydalı olmaktadır. Ölçüt örnekleme yönteminde ise temel anlayış önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Araştırmada çalışma grubunun seçiminde liseye devam eden, her sınıf düzeyinden kız ve erkeklerin arasından çevrim içi oyunlar konusunda deneyim sahibi ve çalışmaya katılmaya gönüllü olma kriteri belirlenmiştir.

3.2.1. Örnekleme ait Betimsel Bilgiler

Araştırmaya 196'sı kız, 230'u erkek olmak üzere toplam 426 kişi katılmıştır. Örneklemin %46.01'i kız, %53.99'u erkek ergenlerden oluşmaktadır. Kızların %64,3'ü 15-16 yaşlarında, %31,6'sı 17-18 yaşlardadır. Erkeklerin de paralel olarak %62,2'si 15-16 yaşlarında, %28,3'ü 17-18 yaşlarındadır (Tablo 2) .

Tablo 2. Örneklemin Yaş Dağılımı

		Kız	Erkek	Toplam
15'den küçük	f	7	11	18
	%	3,6%	4,8%	4,2%
15-16 yaş	f	126	143	269
	%	64,3%	62,2%	63,1%
17-18 yaş	f	62	65	127
	%	31,6%	28,3%	29,8%
18'den büyük	f	1	11	12
	%	,5%	4,8%	2,8%
Toplam	f	196	230	426
	%	100,0%	100,0%	100,0%

Katılımcı kızların %37,6'sı 9.sınıf, %34,0'ı 10.sınıf öğrencisidir. Erkek ergenlerin %28,9'u 9.sınıf, %41,8'i 10.sınıf öğrencisidir (Tablo 3).

Tablo 3. Sınıf Dağılımı

		Kız	Erkek	Toplam
9. Sınıf	f	74	67	141
	%	37,6%	28,9%	32,9%
10. Sınıf	f	67	97	164
	%	34,0%	41,8%	38,2%
11. Sınıf	f	36	50	86
	%	18,3%	21,6%	20,0%
12. Sınıf	f	20	18	38
	%	10,2%	7,8%	8,9%
Toplam	f	197	232	429
	%	100,0%	100,0%	100,0%

Kızların %67,2'si devlet lisesinde, %32,8'i özel orta öğretim kurumlarında öğrencidir. Erkeklerin %55,6'sı devlet lisesinde, %44,4'ü özel orta öğretim kurumlarında öğrencidir (Tablo 4) .

Tablo 4. Okul Türü Dağılımı

		Kız	Erkek	Toplam
Devlet Lisesi	f	133	129	262
	%	67,2%	55,6%	60,9%
Özel lise	f	65	103	168
	%	32,8%	44,4%	39,1%
Toplam	f	198	232	430
	%	100,0%	100,0%	100,0%

Kız ergenlerin %75,3'ü 2-3 kardeş, %17,7'si tek çocuktur. Erkek ergenlerin %72,5'i 2-3 kardeş, %20,1'i tek çocuktur (Tablo 5).

Tablo 5. Ergenlerin Kardeş Sayıları

		Kız	Erkek	Toplam
Tek çocuğum	f	35	46	81
	%	17,7%	20,1%	19,0%
2 veya 3 kardeşiz	f	149	166	315
	%	75,3%	72,5%	73,8%
4 ve üzeri	f	14	17	31
	%	7,1%	7,4%	7,3%
Toplam	f	198	229	427
	%	100,0%	100,0%	100,0%

Kız ergenlerin %33,7'si, erkek ergenlerin %36,2'si son dönem için akademik başarılarının orta düzeyde olduğunu belirtmektedir. Kız ergenlerin %12,2'si, erkek ergenlerin %10,8'i son dönem için akademik başarılarının zayıf olduğunu belirtmektedir (Tablo 6) .

Tablo 6. Karne Başarısı

		Kız	Erkek	Toplam
Zayıf	f	24	25	49
	%	12,2%	10,8%	11,4%
Geçer	f	37	49	86
	%	18,9%	21,1%	20,1%
Orta	f	66	84	150
	%	33,7%	36,2%	35,0%
İyi	f	50	52	102
	%	25,5%	22,4%	23,8%
Pekiyi	f	19	22	41
	%	9,7%	9,5%	9,6%
Toplam	f	196	232	428
	%	100,0%	100,0%	100,0%

Araştırmanın nitel bölümünde görüşme için çevrim içi oyun deneyimi olan ve çalışmaya katılmaya gönüllü olan 16 (4 sınıf düzeyi* 2 cinsiyet * 2) ergen seçilerek yarı yapılandırılmış bireysel görüşmeler yapılması planlanmıştır. Araştırmanın bu aşamasında görüşme yapılan ergenler “çalışma grubu” olarak nitelendirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubu 16 kişiden oluşmaktadır. Gizlilik açısından katılımcıların gerçek isimleri yerine AA biçiminde bir kodlama kullanılmıştır. Ancak erkeklerin çevrim içi oyunlar konusunda konuşmaya daha istekli olmaları ve kızların pek konuşmak istememelerinden dolayı görüşme yapılan erkek katılımcıların sayısı fazla olmuştur (11 erkek,5 kız) . Katılımcılara ait kişisel bilgiler Tablo 7'de görülmektedir. Tablodan görülebileceği gibi katılımcıların çoğunluğu erkektir.

Tablo 7. Görüşme Yapılan Ergenlerin Kişisel Bilgileri

Öğrenci No	Ad Soyad	Cinsiyet	Sınıf
1	AA	Erkek	Lise 1
2	BD	Erkek	Lise 1
3	BB	Erkek	Lise 1
4	FY	Erkek	Lise 2
5	BT	Erkek	Lise 2
6	SY	Kız	Lise 2
7	FÇ	Erkek	Lise 3
8	MK	Kız	Lise 3
9	EB	Erkek	Lise 3
10	HC	Erkek	Lise 4
11	ÖÇ	Kız	Lise 4
12	EB	Kız	Lise 1
13	CY	Erkek	Lise 4
14	YB	Erkek	Lise 2
15	BO	Kız	Lise 3
16	YBB	Erkek	Lise 3

3.3. Ön Araştırma

Araştırmaya başlarken internet ortamında çeşitli veri tabanlarının taranarak konuyla ilgili güncel bilgilere ulaşılmaya çalışılmıştır. Literatür incelemeleri ile birlikte araştırma için gerekli bilgiler edinilmeye çalışılmıştır.

Çevirim içi oyunlar konusunda bilgi edinebilmek amacıyla çeşitli internet kafelerde gözlemler yapılmış, bilişim suçları konusunda çalışan avukat, internet kafe işletmecisi, oyun yapımcısı, oyun dergisi editörü ve ağ güvenlik uzmanları ile görüşülmüştür. Ergenlerin aralarındaki iletişimleri daha iyi öğrenebilmek amacıyla çevrim içi oynanan popüler oyunların forum sayfaları taranmış ve ergenlerin oyun içerisindeki yaşantıları hakkında bilgiler edinilmeye çalışılmıştır. Ayrıca benzer şekilde ilgili web sayfaları incelenerek faydalı ya da yol gösterici olabilecek bulgulardan yararlanılmaya çalışılmıştır.

Ön araştırmaya başlarken öncelikle internet kafe işletmecisi, oyun dergisi yöneticileri ve ergenlerle görüşülmüştür. Çevrim içi oyunlarda ekonomik ilişkilerin olduğu ve güvenlik sorunlarının yaşandığı görülerek ayrıntılı bilgi almak üzere daha sonra bilişim suçları alanında çalışan avukat ve ağ güvenlik uzmanı ile görüşülmüştür. Oyun bağımlılığı konusunda ise psikiyatri uzmanı ile görüşülmüştür. Ön araştırma sonucunda ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimlerini ortaya çıkarabilmek amacıyla altı ana tema belirlenmiştir:

Temalar

- Sosyal ilişkiler
- Maddi ilişkiler
- Güvenlik sorunları
- Aile yaklaşımları
- Şiddet etkisi
- Bağımlılık

Belirlenen temalar çerçevesinde araştırmanın alt amaçları belirlenerek ölçme araçlarının geliştirilmesine başlanmıştır.

3.4. Veriler Toplama Araçları

Araştırmada, araştırmacı tarafından literatür taranarak ve ön araştırma çerçevesinde elde edilen bilgiler doğrultusunda geliştirilen “Çevrim İçi Oyun Deneyimi Anketi”, yine araştırmacı tarafından geliştirilen “Çevrim içi Oyun Motivasyon Ölçeği” ile “Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği” ve “Rotter İç-Dış Kontrol Odağı Ölçeği” kullanılmıştır. Nitel verilerin toplanması için ise yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

3.4.1. Çevrim İçi Oyun Deneyimi Anketi

Araştırmacı tarafından geliştirilen anket iki bölümden oluşmaktadır. Buna göre, ankette ergenlerin demografik özelliklerini ve çevrim içi deneyimlerini belirlemeye yönelik toplam 45 soru yer almaktadır (EK A). Anket geliştirilirken çevrim içi oyunlar konusuyla ilgili yurt içi ve yurt dışı genel bir literatür taraması yapılmıştır. Diğer taraftan araştırma öncesi yapılan ön araştırmadan elde edilen veriler doğrultusunda anket soruları oluşturulmuştur. Geliştirilen anket geçerlilik çalışması için başta tez izleme komitesi üyeleri olmak üzere eğitimde ölçme ve değerlendirme, eğitim yönetimi ve eğitim bilimleri alanlarından uzman akademisyenlerin görüşlerine sunulmuştur. Anketin güvenilirlik çalışması için ise ön araştırma aşamasında tanışılan çevrim içi oyun alanında uzmanlar ve 3 öğrenci ile anket soruları gözden geçirilmiştir. Bu işlemlerle anketin geçerlik ve güvenilirliği

denetlenmeye çalışılmıştır. Yapılan bu çalışmalardan sonra anket formu yeniden gözden geçirilerek uygulanmaya hazır hale getirilmiştir.

3.4.2. Çevrim İçi Oyun Motivasyon Ölçeği

Araştırmacı tarafından geliştirilen ve ergenlere uygulanacak bu ölçek, çevrim içi oyun oynama motivasyonlarını belirlemek üzere 49 sorudan oluşmaktadır. Ölçeğin geliştirilmesi sürecine madde havuzu oluşturma ile başlanmıştır. Madde havuzu oluşturulurken alın yazın ve ön araştırma sonuçları kullanılmıştır. Ardından taslak ölçek eğitimde ölçme ve değerlendirme, eğitim yönetimi ve eğitim bilimleri alanlarından uzman akademisyenlerin görüşlerine sunulmuştur. Uzmanlardan gelen öneriler doğrultusunda ölçeğe yeni maddeler eklenmiş, sonuçta 49 sorudan oluşan ön uygulamaya hazır son halini almıştır. Ön uygulamaya hazır hale getirilen ölçekte derecelendirme 5’li Likert ölçeği biçiminde “hiçbir zaman, her zaman, bazen, çoğu zaman, her zaman ” cevaplarıyla yapılmıştır.

Geçerlik güvenirlik analizlerinde varimax rotated faktör analizi, cronbach alpha, item-total korelasyon (madde toplam), item-remainder korelasyon(madde kalan), ayırt edicilik, devamlılık katsayıları hesaplanmıştır. Ölçeğin geçerlik güvenirlik çalışmaları araştırmacı tarafından yapılmıştır.

Geçerlik, ölçeğin bireyin ölçülmek istenen özelliğini ne derece ölçtüğünü, güvenirlik ise bireylerin ölçek maddelerine verdikleri yanıtlar arasındaki tutarlılık olarak tanımlanmaktadır (Büyüköztürk,2013). Ölçek maddelerinin ölçülmek istenen davranışı ölçmede yeterli olup olmadığını değerlendirmek için yapılan kapsam geçerliliği çalışmalarında başta tez izleme komitesi üyeleri olmak üzere eğitimde ölçme ve değerlendirme, eğitim yönetimi ve eğitim bilimleri alanlarından uzman akademisyenlerin görüşleri alınmıştır.

Ölçeğin yapı geçerliliği için faktör analizinin yapılması şarttır (Ergin,2009). Faktör analizi aynı yapıyı ya da niteliği ölçen değişkenleri bir araya toplayarak ölçmeyi az sayıda faktör ile açıklamayı amaçlayan bir istatistik tekniğidir (Büyüköztürk,2013) . Ölçeğin yapı geçerliğini belirlemede açımlayıcı faktör analizi kullanılmıştır. Öncelikle verilerin faktör analizi yapmaya uygunluğu KMO ve Bartlett testleri ile değerlendirilmiştir. KMO katsayısının. 60’dan yüksek olması ve Bartlett testinin de anlamlı çıkması halinde verilerin faktör analizi için uygun olduğu

söylenbilir (Büyüköztürk,2013) . KMO 0.956>0.60 ve P= .000 >.05 olduğu için istatistiksel gerekliliği karşıladığı saptanmıştır (Tablo 8). Ardından Faktör analizine geçilmiştir.

Tablo 8. KMO ve Bartlett Testleri

Kaiser-Meyer-Olkin Katsayısı		,956
Bartlett Testi	Kaykare	16192,983
	sd	1176
	p	,000

Faktörlerce açıklanan varyansı hesaplamada ve önemli faktör sayısını vermede özdeğer katsayısı (Eigen value) kullanılmaktadır. Faktör analizinde özdeğeri 1 ve 1 den daha büyük olan faktörler önemli faktörler olarak değerlendirilmektedir. (Büyüköztürk,2013). Eigen değeri 1 ve daha yukarı olan bileşenlerin seçileceği şekilde yapılan analizde 7 faktör oluşmuştur. İhraç (extraction) yöntem olarak temel bileşenler (principal component) analizi kullanılmıştır. 7 faktör toplam değişkenliğin %66,317'ini açıklamaktadır. (Tablo 9).

Tablo 9. Açıklanan Toplam Varyans

Bileşen	İlk Eigen değerleri		Açıklanan Kareler Toplamı			Döndürülmüş Kareler Toplamı			
	Toplam	Varyansın Birikimli	Toplam	Varyansın Birikimli	Toplam	Varyansın Birikimli	Varyansın Birikimli		
1	20,081	40,981	20,081	40,981	40,981	8,092	16,514	16,514	
2	4,435	9,052	4,435	9,052	50,033	7,796	15,911	32,425	
3	2,488	5,078	55,111	2,488	5,078	55,111	5,440	11,103	43,528
4	1,708	3,485	58,596	1,708	3,485	58,596	3,866	7,889	51,417
5	1,617	3,300	61,896	1,617	3,300	61,896	3,320	6,775	58,193
6	1,136	2,319	64,215	1,136	2,319	64,215	2,724	5,558	63,751
7	1,030	2,103	66,317	1,030	2,103	66,317	1,258	2,567	66,317
8	,966	1,971	68,289						

Açıklama Yöntemi: Temel Bileşenler Analizi

"Varimax rotated" faktör analizi sonuçlarına göre faktörler ve hangi maddeleri içerdikleri belirlenmiştir. Ölçeğin 7 faktörden oluştuğu belirlenmiştir (Tablo 10).

Tablo 10. Döndürülmüş Bileşen Matrisi

Maddeler	Faktör	Bileşen						
		1	2	3	4	5	6	7
1	3	,139	,327	,505	,050	,176	,359	,295
2	3	,152	,263	,642	,080	,186	,308	,140
3	3	,093	,439	,507	,065	,177	,260	,232
4	3	,160	,150	,785	,114	,083	,065	-,098
5	3	,123	,309	,529	,035	,177	,337	-,017
6	3	,234	,094	,790	,148	,066	-,038	-,058

Maddeler	Faktör	Bileşen						
		1	2	3	4	5	6	7
7	3	,230	,177	,694	,261	,044	-,019	,108
8	3	,216	,101	,748	,272	,029	-,008	,022
9	3	,181	,429	,494	,263	,155	,011	,329
10	2	,151	,553	,372	,242	,181	,111	,224
11	2	,114	,565	,214	,199	,134	,207	-,015
12	2	,088	,753	,204	,027	,010	,196	,058
13	2	,178	,511	,172	,235	,176	,195	-,174
14	2	,156	,753	,105	,190	,117	,049	-,032
15	2	,126	,834	,087	,122	,114	,103	,026
16	2	,138	,845	,052	,126	,115	,046	,089
17	2	,126	,807	,114	,031	,041	,079	,176
18	2	,071	,754	,145	,150	,196	,058	,100
19	2	,118	,670	,192	,195	,204	,127	-,083
20	3	,239	,341	,401	,373	,205	,198	-,283
21	2	,104	,550	,383	,327	,185	,115	-,236
22	2	,201	,423	,318	,312	,269	,267	-,192
23	4	,282	,289	,189	,672	,102	,218	-,068
24	4	,311	,190	,231	,745	,065	,124	-,006
25	4	,281	,186	,200	,798	,037	,109	,076
26	4	,140	,320	,250	,593	,250	,169	,200
27	4	,208	,299	,242	,638	,251	,066	,051
28	3	,290	,266	,408	,183	,240	,381	,068
29	6	,413	,274	,169	,238	,130	,560	,055
30	6	,347	,234	,064	,211	,208	,709	-,010
31	6	,340	,301	,117	,225	,216	,651	,034
32	1	,724	,171	,087	,131	,081	,288	,029
33	1	,713	,239	,082	,121	,083	,217	,163
34	1	,720	,001	,064	,131	,047	,042	-,028
35	1	,717	,247	,086	,115	,094	,190	,159
36	1	,832	,081	,162	,088	,067	,035	-,013
37	1	,754	,114	,185	,146	,118	,030	,054
38	1	,819	,102	,215	,142	,132	,015	,022
39	1	,723	,122	,160	,120	,179	,215	,099
40	1	,807	,101	,138	,137	,203	,096	,005
41	1	,739	,151	,175	,141	,229	,067	,020
42	1	,701	,051	,178	,113	,139	,093	-,193
43	1	,363	,194	,212	,279	,249	,307	,329
44	7	,253	,395	,276	,189	,329	,170	,409
45	5	,218	,343	,257	,139	,449	,311	,235
46	5	,137	,294	,112	,054	,590	,137	,330
47	5	,312	,176	,131	,033	,706	,144	-,186
48	5	,229	,225	,135	,214	,770	,100	,094
49	5	,325	,175	,127	,182	,692	,128	-,028

Açıklama Yöntemi: Temel Bileşenler Analizi

Rotasyon Yöntemi: Kaiser normalleştirme ile Varimax.

Rotasyon 7 tekrarlamada birleştirdi.

Faktör analizi sonuçlarına göre belirlenen 7 faktör şunlardır:

- 1) KAÇIŞ
- 2) SOSYAL İLİŞKİLER
- 3) BAŞARI KAZANMA
- 4) KONTROL
- 5) KİŞİSEL GELİŞİM
- 6) KEŞİF
- 7) ETKİLEME

Boyutlar arası içtutarlık güvenilirliğini saptamak için madde-toplam korelasyon ve madde-hariç toplam korelasyon katsayıları hesaplanmıştır. Faktör toplamalarının ölçek toplamıyla ilişkilerini sorgulamak için hesaplanan Rulon=0.852, Croanbach α =0.837 olarak bulunmuştur. Bu analizlere göre tüm faktörlerin ölçeğin toplamı ile içtutarlık gösterdiği görülmüştür (Tablo 11).

Tablo 11. Boyutlararası İçtutarlık Analizi

Faktör	madde-toplam korelasyon katsayısı			madde- hariç toplam korelasyon katsayısı		
	rit	sd	p	rir	sd	p
KAÇIŞ	0,811	428	p<.01	0,646	428	p<.01
SOSYAL İLİŞKİLER	0,831	428	p<.01	0,715	428	p<.01
BAŞARI KAZANMA	0,859	428	p<.01	0,756	428	p<.01
KONTROL	0,798	428	p<.01	0,737	428	p<.01
KİŞİSEL GELİŞİM	0,771	428	p<.01	0,712	428	p<.01
KEŞİF	0,780	428	p<.01	0,741	428	p<.01
ETKİLEME	0,689	428	p<.01	0,673	428	p<.01
	rulon			croanbach		
	0,852			0,837		

Tüm faktörlerin her biri için ayrı ayrı içtutarlık güvenilirliği saptamak amacıyla madde-toplam korelasyon ve madde-hariç toplam korelasyon, Rulon, Croanbach α katsayıları hesaplanmıştır. Bu analizlere göre tüm itemlerin faktör analiziyle belirlenmiş olan faktörleri ile içtutarlık gösterdiği görülmüştür. (Tablo 12-17).

Tablo 12. Kaçış Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi

Madde	madde-toplam korelasyon katsayısı			madde- hariç toplam korelasyon katsayısı		
	rit	sd	p	rir	sd	p
i32	0,796	428	p<.01	0,751	428	p<.01
i33	0,799	428	p<.01	0,754	428	p<.01
i34	0,702	428	p<.01	0,644	428	p<.01
i35	0,799	428	p<.01	0,754	428	p<.01
i36	0,827	428	p<.01	0,790	428	p<.01
i37	0,794	428	p<.01	0,750	428	p<.01
i38	0,856	428	p<.01	0,823	428	p<.01
i39	0,814	428	p<.01	0,772	428	p<.01
i40	0,859	428	p<.01	0,826	428	p<.01
i41	0,818	428	p<.01	0,777	428	p<.01
i42	0,733	428	p<.01	0,680	428	p<.01
i43	0,607	428	p<.01	0,533	428	p<.01
	rulon			croanbach		
	0,926			0,943		

Tablo 13. Sosyal İlişkiler Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi

Madde	madde-toplam korelasyon katsayısı			madde- hariç toplam korelasyon katsayısı		
	rit	sd	p	rir	sd	p
i10	0,750	428	p<.01	0,690	428	p<.01
i11	0,717	428	p<.01	0,653	428	p<.01
i12	0,763	428	p<.01	0,715	428	p<.01
i13	0,673	428	p<.01	0,599	428	p<.01
i14	0,783	428	p<.01	0,733	428	p<.01
i15	0,824	428	p<.01	0,788	428	p<.01
i16	0,815	428	p<.01	0,777	428	p<.01
i17	0,765	428	p<.01	0,719	428	p<.01
i18	0,781	428	p<.01	0,740	428	p<.01
i19	0,771	428	p<.01	0,721	428	p<.01
i21	0,764	428	p<.01	0,703	428	p<.01
i22	0,696	428	p<.01	0,619	428	p<.01
rulon				croanbach		
	0,938			0,930		

Tablo 14. Başarı Kazanma Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi

Madde	madde-toplam korelasyon katsayısı			madde- hariç toplam korelasyon katsayısı		
	rit	sd	p	rir	sd	p
i1	0,723	428	p<.01	0,661	428	p<.01
i2	0,790	428	p<.01	0,738	428	p<.01
i3	0,730	428	p<.01	0,672	428	p<.01
i4	0,771	428	p<.01	0,709	428	p<.01
i5	0,695	428	p<.01	0,624	428	p<.01
i6	0,750	428	p<.01	0,685	428	p<.01
i7	0,757	428	p<.01	0,691	428	p<.01
i8	0,765	428	p<.01	0,700	428	p<.01
i9	0,735	427	p<.01	0,669	427	p<.01
i20	0,672	428	p<.01	0,593	428	p<.01
i28	0,694	428	p<.01	0,624	428	p<.01
rulon				croanbach		
	0,881			0,914		

Tablo 15. Kontrol Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi

Madde	madde-toplam korelasyon katsayısı			madde- hariç toplam korelasyon katsayısı		
	rit	sd	p	rir	sd	p
i23	0,853	428	p<.01	0,762	428	p<.01
i24	0,864	428	p<.01	0,775	428	p<.01
i25	0,888	428	p<.01	0,813	428	p<.01
i26	0,781	428	p<.01	0,671	428	p<.01
i27	0,822	428	p<.01	0,718	428	p<.01
rulon				croanbach		
	0,882			0,898		

Tablo 16. Kişisel Gelişim Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi

Madde	madde-toplam korelasyon katsayısı			madde- hariç toplam korelasyon katsayısı		
	rit	sd	p	rir	sd	p
i45	0,754	428	p<.01	0,609	428	p<.01
i46	0,723	428	p<.01	0,588	428	p<.01
i47	0,789	428	p<.01	0,645	428	p<.01
i48	0,862	428	p<.01	0,769	428	p<.01
i49	0,811	428	p<.01	0,676	428	p<.01
rulon				croanbach		
	0,823			0,847		

Tablo 17. Keşif Boyutu İçin Maddelerarası İçtutarlık Analizi

Madde	madde-toplam korelasyon katsayısı			madde- hariç toplam korelasyon katsayısı		
	rit	sd	p	rir	sd	p
i29	0,853	428	p<.01	0,677	428	p<.01
i30	0,908	428	p<.01	0,788	428	p<.01
i31	0,896	428	p<.01	0,754	428	p<.01
	rulon			croanbach		
	0,797			0,862		

Faktörlerin yüksek çevrim içi oyun oynama motivasyonuna sahip ergenler ile düşük düzeyde motivasyona sahip ergenleri ayırt etme gücünü saptamak için üst çeyreklikteki kişiler ile alt çeyreklikteki kişiler arasında fark olup olmadığı t testi ile analiz edilmiştir. Faktör toplamına göre oluşturulan çeyreklikler arasındaki farkı sorgulamak için hesaplanan t testi sonuçlarına göre tüm faktörlerin yüksek ve düşük motivasyon düzeyindeki kişileri ayırt etmeye hizmet ettiği görülmüştür (Tablo 18).

Tablo 18. Faktörler İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları

Faktör	Üst Çeyreklik			Alt Çeyreklik			Karşılaştırma			
	n	\bar{x}	ss	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
KAÇIŞ	116	50,009	8,729	116	20,595	7,069	28,082	230	p<.01	0,0000
SOSYAL İLİŞKİLER	116	36,474	10,997	116	13,129	2,201	22,323	230	p<.01	0,0000
BAŞARI KAZANMA	116	41,940	7,868	116	16,000	4,470	30,741	230	p<.01	0,0000
KONTROL	116	19,388	4,574	116	6,664	2,813	25,413	230	p<.01	0,0000
KİŞİSEL GELİŞİM	116	16,810	5,358	116	6,664	2,478	18,432	230	p<.01	0,0000
KEŞİF	116	11,181	3,343	116	3,612	1,356	22,499	230	p<.01	0,0000
ETKİLEME	116	3,233	1,429	116	1,078	0,496	15,282	230	p<.01	0,0000

Tüm faktörlerin her biri için ayrı ayrı olmak üzere yüksek düzeyde motivasyona sahip ergenler ile düşük düzeyde motivasyona sahip ergenleri ayırt etme gücünü saptamak için t testi kullanılmıştır.

Tablo 19. Kaçış Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları

Madde	Üst Çeyreklik			Alt Çeyreklik			Karşılaştırma			
	n	\bar{x}	ss	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
i32	116	4,647	0,805	116	1,534	0,785	29,683	230	p<.01	0,0000
i33	116	4,379	1,036	116	1,267	0,565	28,291	230	p<.01	0,0000
i34	116	4,793	0,519	116	2,216	1,350	19,108	230	p<.01	0,0000
i35	116	4,379	1,019	116	1,233	0,609	28,428	230	p<.01	0,0000
i36	116	4,767	0,533	116	1,655	0,845	33,384	230	p<.01	0,0000
i37	116	4,466	0,982	116	1,431	0,771	26,060	230	p<.01	0,0000
i38	116	4,733	0,609	116	1,405	0,672	39,329	230	p<.01	0,0000
i39	116	4,526	0,859	116	1,319	0,717	30,720	230	p<.01	0,0000
i40	116	4,733	0,595	116	1,397	0,684	39,472	230	p<.01	0,0000
i41	116	4,526	0,955	116	1,379	0,694	28,586	230	p<.01	0,0000
i42	116	4,853	0,480	116	2,164	1,364	19,949	230	p<.01	0,0000
i43	116	3,629	1,380	116	1,241	0,599	17,021	230	p<.01	0,0000

Maddelerin faktör toplamına göre oluşturulan çeyreklikler arasındaki farkını sorgulamak için hesaplanan t sonuçlarına göre tüm faktörlerde tüm maddelerin yüksek ve düşük motivasyon düzeyindeki ergenleri ayırt etmeye hizmet ettiği görülmüştür. (Tablo 19-24).

Tablo 20. Sosyal İlişkiler Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları

Madde	Üst Çeyreklik			Alt Çeyreklik			Karşılaştırma			
	n	\bar{x}	ss	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
i10	116	3,397	1,389	116	1,000	0,000	18,507	230	p<.01	0,0000
i11	116	3,440	1,379	116	1,009	0,093	18,867	230	p<.01	0,0000
i12	116	2,931	1,496	116	1,000	0,000	13,840	230	p<.01	0,0000
i13	116	3,560	1,281	116	1,043	0,204	20,818	230	p<.01	0,0000
i14	116	3,466	1,282	116	1,009	0,093	20,506	230	p<.01	0,0000
i15	116	3,198	1,210	116	1,000	0,000	19,479	230	p<.01	0,0000
i16	116	3,155	1,329	116	1,000	0,000	17,386	230	p<.01	0,0000
i17	116	2,905	1,503	116	1,000	0,000	13,589	230	p<.01	0,0000
i18	116	2,905	1,332	116	1,009	0,093	15,235	230	p<.01	0,0000
i19	116	3,284	1,257	116	1,000	0,000	19,495	230	p<.01	0,0000
i21	116	3,845	1,199	116	1,000	0,132	25,300	230	p<.01	0,0000
i22	116	3,750	1,164	116	0,991	0,093	25,339	230	p<.01	0,0000

Tablo 21. Başarı Kazanma Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları

Madde	Üst Çeyreklik			Alt Çeyreklik			Karşılaştırma			
	n	\bar{x}	ss	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
i1	116	3,284	1,531	116	1,043	0,276	15,448	230	p<.01	0,0000
i2	116	3,983	1,134	116	1,121	0,440	25,223	230	p<.01	0,0000
i3	116	3,250	1,537	116	1,026	0,207	15,377	230	p<.01	0,0000
i4	116	4,595	0,844	116	1,422	0,815	29,000	230	p<.01	0,0000
i5	116	3,517	1,465	116	1,078	0,327	17,424	230	p<.01	0,0000
i6	116	4,526	0,899	116	1,500	0,850	26,235	230	p<.01	0,0000
i7	116	4,552	0,827	116	1,422	0,876	27,848	230	p<.01	0,0000
i8	116	4,707	0,710	116	1,422	0,804	32,834	230	p<.01	0,0000
i9	116	3,750	1,401	116	1,095	0,372	19,640	230	p<.01	0,0000
i20	116	3,879	1,259	116	1,293	0,791	18,649	230	p<.01	0,0000
i28	116	3,509	1,399	116	1,198	0,688	15,894	230	p<.01	0,0000

Tablo 22. Kontrol Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları

Madde	Üst Çeyreklik			Alt Çeyreklik			Karşılaştırma			
	n	\bar{x}	ss	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
i23	116	4,362	0,898	116	1,069	0,254	37,825	230	p<.01	0,0000
i24	116	4,603	0,631	116	1,034	0,226	57,125	230	p<.01	0,0000
i25	116	4,586	0,647	116	1,034	0,183	56,642	230	p<.01	0,0000
i26	116	3,595	1,278	116	1,009	0,093	21,637	230	p<.01	0,0000
i27	116	4,103	1,016	116	1,069	0,254	31,063	230	p<.01	0,0000

Tablo 23. Kişisel Gelişim Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları

Madde	Üst Çeyreklik			Alt Çeyreklik			Karşılaştırma			
	n	\bar{x}	ss	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
i45	116	3,586	1,390	116	1,026	0,308	19,287	230	p<.01	0,0000
i46	116	3,052	1,450	116	0,983	0,131	15,243	230	p<.01	0,0000
i47	116	4,233	0,999	116	1,043	0,276	33,007	230	p<.01	0,0000
i48	116	3,871	1,154	116	1,017	0,228	26,022	230	p<.01	0,0000
i49	116	4,164	1,046	116	1,026	0,335	30,629	230	p<.01	0,0000

Tablo 24. Keşif Boyutu İçin Ayırtetme Gücü t Testi Sonuçları

Madde	Üst Çeyreklik			Alt Çeyreklik			Karşılaştırma			
	n	\bar{x}	ss	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	p
i29	116	4,086	1,206	116	0,991	0,093	27,448	230	p<.01	0,0000
i30	116	4,224	0,979	116	0,983	0,186	34,891	230	p<.01	0,0000
i31	116	4,310	0,918	116	0,974	0,159	38,414	230	p<.01	0,0000

Yapılan tüm istatistiksel analizler sonucunda 7 faktör ve 49 maddeden oluşan ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğuna, kullanılabilirliğine karar verilmiştir (Rulon=0.852, Croanbach α =0.837). Hiçbir madde olumsuz (ters-reverse) değerlendirmeli değildir.

Ölçeğin ergenlerin kalıcı oyun motivasyonlarını ölçme yeterliğinin saptanması için devamlılık katsayısı (test-tekrar test) uygulaması yapılmış, tüm maddelerin kalıcılık özelliği taşıdığı görülmüştür (Tablo 25).

Tablo 25. Devamlık Katsayıları

	N	Korelasyon	p
Madde 1	30	0,890	0,000
Madde 2	30	0,918	0,000
Madde 3	30	0,908	0,000
Madde 4	30	0,768	0,000
Madde 5	30	0,725	0,000
Madde 6	30	0,899	0,000
Madde 7	30	0,696	0,000
Madde 8	30	0,867	0,000
Madde 9	30	0,813	0,000
Madde 10	30	0,936	0,000
Madde 11	30	0,862	0,000
Madde 12	30	0,554	0,001
Madde 13	30	0,752	0,000
Madde 14	30	0,672	0,000
Madde 15	30	0,556	0,001
Madde 16	30	0,478	0,008
Madde 17	30	0,556	0,001
Madde 18	30	0,680	0,000
Madde 19	30	0,948	0,000
Madde 20	30	0,846	0,000
Madde 21	30	0,776	0,000
Madde 22	30	0,708	0,000
Madde 23	30	0,664	0,000
Madde 24	30	0,810	0,000
Madde 25	30	0,587	0,001
Madde 26	30	0,596	0,001
Madde 27	30	0,935	0,000
Madde 28	30	0,492	0,006
Madde 29	30	0,677	0,000
Madde 30	30	0,872	0,000
Madde 31	30	0,786	0,000
Madde 32	30	0,833	0,000
Madde 33	30	0,734	0,000
Madde 34	30	0,720	0,000
Madde 35	30	0,731	0,000
Madde 36	30	0,790	0,000
Madde 37	30	0,652	0,000
Madde 38	30	0,752	0,000
Madde 39	30	0,695	0,000

Madde 40	30	0,931	0,000
Madde 41	30	0,934	0,000
Madde 42	30	0,877	0,000
Madde 43	30	0,466	0,009
Madde 44	30	0,705	0,000
Madde 45	30	0,755	0,000
Madde 46	30	0,404	0,027
Madde 47	30	0,370	0,044
Madde 48	30	0,709	0,000
Madde 49	30	0,714	0,000

3.4.3. Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği

Bu arařtırmada ergenlerin benlik saygısını ölçmek amacıyla Rosenberg (1965) tarafından geliştirilen, Çuhadarođlu (1986) tarafından Türkçeye uyarlama çalıřmaları yapılan "Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeđi" kullanılmıřtır. Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeđi on maddeden oluşmakta olup bireylerin "Çok Yanlıř", "Yanlıř", "Dođru", "Çok Dođru" seçeneklerinden birini işaretlediđi dörtlü likert tipi bir ölçektir. Uygulamada belirli bir zaman sınırlaması olmayan ölçek bireysel ya da grup olarak uygulanabilmektedir. Ölçeđin birinci, ikinci, dördüncü, altıncı ve yedinci maddeleri: "Çok Dođru: 4, Dođru: 3, Yanlıř: 2, Çok Yanlıř: 1" şeklinde puanlanırken üçüncü, beřinci, sekizinci, dokuzuncu, onuncu maddeleri ise "Çok Dođru: 1, Dođru: 2, Yanlıř: 3, Çok Yanlıř: 4" şeklinde puanlanmaktadır. Ölçekten alınabilecek puanlar 10 ile 40 arasında deđişmektedir. Ölçekten alınan puanlardaki artış benlik saygısının yükseldiđine işaret etmektedir. Türkçeye uyarlanan ölçeđin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0.71, test-tekrar test güvenilirliđi 0.89 olarak bulunmuřtur (EK C).

3.4.4. Rotter İç-Dıř Kontrol Odađı Ölçeđi

Ölçeđin orijinal formu, Rotter tarafından 1966 yılında geliştirilmiř ve 1991 yılında Dađ tarafından Türkçe'ye uyarlanarak geçerlik ve güvenirlik çalıřmaları yapılmıřtır. 29 maddeden oluşmaktadır. Testi yanıtlayan kiřiden, kendisine uygun gelen a ya da b seçeneđinden birini işaretlemesi beklenmektedir. 29 maddenin 6'sı (1,8,14,19,24,27) puanlanmamaktadır. Diđer sorulardan 2,6,7,9,16,17,18,20,21,23, 25 ve 29. maddelerin "a" seçenekleri; 3,4,5,10,11,12,13,15,22,26 ve 28. maddelerin de "b" seçenekleri 1'er puan almaktadır. Böylece 0 ile 23 arasında bir toplam puan alınabilmektedir. Yükselen puanlar bireyin dıř kontrol odađı inancında artış

gösterdiğini, düşen puanlar ise bireyin iç kontrol odağına sahip olduğunu göstermektedir. Ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0.71 olarak hesaplanmış olup test-tekrar test güvenirliği 0.83 olarak bulunmuştur (EK D) .

3.4.5. Görüşme Formu

Görüşme yöntemi nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılan bir veri toplama yöntemidir. Görüşme yöntemi insanların gerçeğe ilişkin algılarını, anlamlandırmalarını, tanımlamaları ve gerçeği inşa edişlerini anlamada kullanılan en güçlü yöntemlerdendir (Punch,2011). Bu nedenle araştırmada araştırma amaçlarına paralel olarak ve derinlemesine veri elde etmek için yarı yapılandırılmış görüşme tekniği tercih edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde ergenlerin duyu, düşünce ve görüşleri derinliğine inilerek incelenebilir. Yıldırım ve Şimşek (2011)'e göre yarı yapılandırılmış görüşmelerde araştırmacı görüşme sorularını önceden hazırlar ancak görüşme sürecine göre sorularda esneklik sağlanarak değişikliğe gidebilir.

Araştırmanın nitel kısmında veri sağlayacak görüşmeler için hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu, ergenlerin çevrim içi oyun oyuna ilişkin görüş ve deneyimlerini içeren 23 açık uçlu sorudan oluşmaktadır (EK E).

Araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme soruları belirli aşamalar sonucunda oluşturulmuştur. Ön araştırma çerçevesinde ergenlerle ve oyun dünyası ile yapılan görüşmelerle, İnternet siteleri incelenerek elde edilen bulgular çerçevesinde görüşme soruları hazırlanmıştır. Soruların anlaşılabilirliği konusunda 3 öğrenci ile ön görüşme yapılmıştır. İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri bölümünden 3 akademisyen ile görüşmeler sonrasında gerekli düzeltmeler yapılarak görüşme formuna son şekli verilmiştir.

3.5. Uygulama

Araştırmanın veri toplama aşamasında okullarda gerekli uygulamaların yapılabilmesi için İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü aracılığıyla İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli yasal izin (Ek F) alınarak anket ve ölçeklerden oluşan uygulama formu uygulanmıştır. Veri toplama araçlarının

uygulanması için okul yönetimleri ile iş birliği yapılmış ve uygulamalar sınıf ortamında araştırmanın amacı açıklandıktan sonra araştırmacı tarafından yapılmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşmeler yine ergenlerin öğrenim gördükleri okullarda gönüllülük esasıyla elverişli bir odada araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Görüşme esnasında ses kayıt cihazı kullanılmıştır. Her görüşme yaklaşık 20-25 dakika sürmüştür. Kayda alınan görüşmeler daha sonra yazılı ortama geçirilerek Word programına aktarılmıştır. Görüşmeye başlamadan önce araştırmacı tarafından görüşme yapılacak olan kişiye araştırmanın amacı, uygulama aşamaları ve etik ilkeler hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Görüşme esnasında ses kayıt cihazının kullanılacağı, görüşme sonucu elde edilecek bilgilerin sadece araştırma için kullanılacağı, adının ve okulunun gizli kalacağı, verilerin kodlama ile kullanılacağı ve etik ilkelere uyulacağı anlatılarak araştırma izin belgesi ve görüşme sorularının bir örneği gösterilmiştir. Görüşme esnasında sorular görüşme formundaki sıra ile sorulmuştur. Görüşmeler üç hafta içinde tamamlanmıştır. Görüşmelerin yazıya dönüştürülmesi ise dokuz hafta içinde tamamlanmıştır.

3.6. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Araştırma sonucu elde edilen bilgiler SPSS 16 paket programı yardımı ile çözümlenmiş, analizler 0.05 manidarlık düzeyinde sınanmıştır. Verilerin çözümlenmesinde aritmetik ortalama, standart sapma, yüzde ve frekans gibi betimsel istatistikler yanında geçerlik güvenilirlik analizlerinde varimax rotated faktör analizi, cronbach alpha, item-total korelasyon, item-remainder korelasyon, ayırt edicilik, devamlılık katsayıları hesaplanmıştır. Analizde ise, kaykare, ilişkisiz grup t testi, varyans analizi, LSD istatistik teknikleri kullanılmıştır.

Araştırmada nitel veriler, betimsel analiz yöntemi kullanılarak çözümlenmiştir. Yıldırım ve Şimşek (2011)'e göre betimsel analizde amaç, araştırmada elde edilen bulguların düzenleme ve yorumlamayla okuyucuya sunulmasıdır. Betimsel analizde elde edilen veriler, önce sistematik ve açık bir biçimde betimlenir. Daha sonra yapılan bu betimlemeler açıklanır ve yorumlanır, neden sonuç ilişkileri irdelenir ve birtakım sonuçlara ulaşılır. Ortaya çıkan temaların ilişkilendirilmesi, anlamlandırılması ve ileriye yönelik tahminlerde bulunulması da,

arařtırmacının yapacađı yorumların boyutları arasında yer alabilir (Yıldırım ve ŐimŐek, 2011).

Betimsel analiz s¼reci d¼rt ařamada yapılmıřtır. İlk ařamada, arařtırmanın alt soruları çerçevesinde verilerin hangi temalar altında d¼zenleneceđi ve sunulacađı belirlenmiřtir. İkinci ařamada, daha önceden belirlenen çerçeveye göre veriler okunarak d¼zenlenmiřtir. Diđer taraftan veriler anlamlı ve mantıklı biçimde bir araya getirilmiř, sonraki ařamalarda kullanılacak dođrudan alıntılar sečilmiřtir. Üç¼nc¼ ařamada, veriler tanımlanarak gerekli gör¼len yerlerde dođrudan alıntılarla desteklenmiřtir. Aynı zamanda verilerin kolay anlaşılır ve okunabilir bir dille aktarılmasına özen gösterilerek gereksiz tekrarlardan kaçınılmıřtır. Analizin son ařamasında ise tanımlanan bulguların açıklanarak iliřkiler kurulması ve anlamlandırılması yapılmıřtır (Yıldırım ve ŐimŐek, 2011). Sonuçta elde edilen veriler betimsel analizde sistematik biçimde betimlenmiř, sonrasında yorumlanarak açıklanmaya çalıřılmıř ve elde edilen görüşler arařtırma sorularına göre dođrudan alıntılarla verilmiřtir.

4. BULGULAR

Bu araştırma, ergenlerin çevrim içi oyun oyunlara ilişkin tutum ve deneyimlerini incelemektedir. Araştırmanın bu bölümünde ergenlerin araştırmada kullanılan yapılandırılmış ölçme araçlarına ve yarı yapılandırılmış görüşme sorularına verdikleri yanıtlar neticesinde elde edilen verilerin analiz edilmesi sonucunda ortaya çıkan bulgular ve bu bulguların yorumları yer almaktadır. Çalışmadan elde edilen bulgular sırasıyla aşağıdaki başlıklar altında toplanarak analiz edilmiş, yorumlanmış ve böylece araştırmanın alt sorularına yanıt aranmaya çalışılmıştır.

Araştırmanın birinci alt amacı çerçevesinde ilk olarak ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar belirlenmiş, ardından bu oyunlarla demografik özellikler ve kullanılan ölçekler arasındaki ilişkiler aranarak ergenlerin çevrim içi oyunlara ilişkin tutumları belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmanın bu bölümü tamamen nicel olarak tasarlanmış ve elde edilen veriler nicel yöntemlerle analiz edilmiştir. İkinci alt amaçta sosyal ilişkiler, üçüncü alt amaçta maddi ilişkiler, dördüncü alt amaçta güvenlik sorunları, beşinci alt amaçta ise aile yaklaşımlarına ilişkin bulgular verilmiştir. Bu bölümlerde ise nicel ve nitel veriler birlikte ele alınmış, nicel ve nitel veriler birlikte kullanılarak ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimleri ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Araştırmanın son alt amacında ise ergenlerin çevrim içi oyunların şiddet etkisi ve oyun bağımlılığı konularındaki düşünceleri nitel verilerle ele alınmıştır.

4.1. Çevrim İçi Oyunlar, Demografik Veriler, Benlik saygısı, Kontrol Odağı ve Oyun Motivasyonu Arasında İlişkiler

Ergenlerin çevrim içi oynadıkları oyunlar incelendiğinde ergenlerin en çok sosyal medya oyunlarını ve aksiyon türü oyunları en az ise simülasyon oyunlarını oynamayı tercih ettikleri bulunmuştur. Çevrim içi oynanan oyunlar cinsiyete göre farklılaşmakta, ergenlerin yaşlarına göre ise sadece spor oyunları türünde farklılık göstermektedir. Sınıf düzeylerine göre sadece araba yarışı oyunlarında, kardeş

sayısına göre ise sadece araba yarışı ve simülasyon oyunlarında farklılık göstermektedir. Çevrim içi oynanan oyunlar ergenlerin okul türüne göre ise masa üstü, strateji, rol oynama ve sosyal medya oyunlarında farklılık göstermektedir. Aksiyon oyunlarını oynama düzeyi ergenlerin yaklaşan karnedeki başarısına göre farklılık göstermektedir. Benlik saygısı ile simülasyon türü oyunları oynama arasında pozitif yönde, kontrol odağı ile sosyal medya oyunları oynama arasında negatif yönde ilişki bulunmuştur. Aşağıdaki tablolarda bu yargıya ulaşmamızı sağlayan kanıtlar sunulmuştur (Tablo 26-35).

4.1.1. Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar

Ergenler arasında en çok oynanan oyunlar Tablo 26’da gösterilmiştir. Tabloya göre, ergenler arasında en çok sosyal medya oyunları ($\bar{x} = 1,535$) ve aksiyon oyunları ($\bar{x} = 1,369$) oynanmaktadır. Bu oyunlardan sonra spor oyunları ($\bar{x} = 1,201$), strateji rol oynama ($\bar{x} = 0,911$), masa üstü ($\bar{x} = 0,626$) ve araba yarışı oyunları ($\bar{x} = 0,397$) gelmektedir. Simülasyon oyunları ($\bar{x} = 0,189$) ise ergenlerin en az tercih ettikleri oyunlardır (Tablo 26) .

Tablo 26. Oyunlar İçin Betimsel İstatistikler

	n	\bar{x}	ss
Sosyal Medya Oyunları	428	1,535	2,716
Aksiyon	428	1,369	1,358
Spor	428	1,201	1,301
Strateji, Rol oynama	428	0,911	2,372
Masa Üstü Oyunları	428	0,626	0,874
Araba yarışı	428	0,397	0,699
Diğer	428	0,383	0,703
Simülasyon	428	0,189	0,538

Kıran (2011) tarafından yapılan araştırmada ise ergenlerin en çok savaş ve şiddet oyunları (%42,2); spor ve yarış oyunları (%22,4) ve strateji ve macera oyunları (%14,4) oynadıkları bulunmuştur. Çetinkaya (2008) tarafından yapılan çalışmada ergenlerin en çok tercih ettikleri oyunlar strateji, yarış ve aksiyon/serüven olarak bulunmuştur. Araştırmada sosyal medya oyunlarının ilk sırada olması Türkiye’de sosyal medyanın hızla yaygınlaşmasının bir sonucudur. Dünyanın en

büyük sosyal ağı olan Facebook'un Mart 2013 itibariyle Türkiye'den 32 milyon üyesi bulunmaktadır (socialbakers.com).

4.1.2. Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar ile ergenlerin yaşı, cinsiyeti, kardeş sayısı, okul türü, sınıf düzeyi ve son dönemdeki ders başarısı arasında ilişkiler

Ergenlerin oynadıkları oyunların cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla bağımsız grup t testi yapılmıştır.

Tablo 27. Cinsiyete göre oynanan oyunlar

		n	\bar{x}	ss	t	sd	p
Spor	Kız	198	0,631	0,924	-9,180	428	0,000
	Erkek	232	1,690	1,380			
Araba yarışı	Kız	198	0,212	0,457	-5,248	428	0,000
	Erkek	232	0,556	0,820			
Aksiyon	Kız	198	0,828	0,967	-8,202	428	0,000
	Erkek	232	1,832	1,472			
Masa Üstü Oyunları	Kız	198	0,813	0,855	4,196	428	0,000
	Erkek	232	0,466	0,857			
Simülasyon	Kız	198	0,197	0,411	0,306	428	0,759
	Erkek	232	0,181	0,626			
Strateji, Rol oynama	Kız	198	0,273	0,905	-5,291	428	0,000
	Erkek	232	1,448	3,012			
Sosyal Medya Oyunları	Kız	198	1,369	1,822	-1,192	428	0,234
	Erkek	232	1,681	3,281			
Diğer	Kız	198	0,460	0,771	2,143	428	0,033
	Erkek	232	0,315	0,631			

Yapılan karşılaştırmada simülasyon ve sosyal medya oyunları dışındaki spor oyunlarını oynama ($t=-9,180,428$, $p<0.01$), araba yarışı ($t=-5,248,428$, $p<0.01$), aksiyon ($t=-8,202,428$, $p<0.01$), masa üstü ($t=4,196,428$, $p<0.01$), strateji, rol oynama ($t=-5,291,428$, $p<0.01$) düzeyleri cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Erkeklerin, spor ($\bar{x}=1,690$, $\bar{x}=0,631$), araba yarışı ($\bar{x}=0,556$, $\bar{x}=0,212$), aksiyon ($\bar{x}=1,832$, $\bar{x}=0,828$), strateji, rol oynama ($\bar{x}=1,448$, $\bar{x}=0,273$) oyunlarını oynama düzeyleri kızlara göre daha yüksek, masa üstü ($\bar{x}=0,466$, $\bar{x}=0,813$) oyunlarını oynama düzeyleri daha düşüktür (Tablo 27). Bu sonuçlar literatürdeki diğer araştırma bulgularıyla paralellik göstermektedir. Yapılan araştırmalarda tercih edilen oyunların cinsiyete göre farklılaştığı bulunmuştur (Akgündüz ve ark.,2006; İnal ve Çağıltay 2005; Marshall ve Foran 2008; Pala ve Erdem 2011). Erkekler spor, araba yarışı, aksiyon ve strateji rol oynama oyunlarını kızlara göre daha fazla tercih etmektedirler. Kızlar ise masa üstü oyunlarını erkeklere göre daha çok tercih

etmektedirler. Simülasyon ve sosyal medya oyunlarını oynama ile cinsiyet arasında ilişki bulunmamıştır.

Ergenlerin yaşına göre oyunlar için betimsel istatistikler Tablo 28-A'da gösterilmiştir.

Tablo 28-A. Yaş'a Göre Oyunlar için Betimsel İstatistikler

		n	\bar{x}	ss
Spor	15'den küçük	18	1,333	1,372
	15-16 yaş	269	1,126	1,301
	17-18 yaş	127	1,276	1,232
	18'den büyük	12	2,250	1,658
	Toplam	426	1,211	1,304
Araba yarışı	15'den küçük	18	0,444	1,042
	15-16 yaş	269	0,361	0,664
	17-18 yaş	127	0,433	0,674
	18'den büyük	12	0,917	0,996
	Toplam	426	0,401	0,700
Aksiyon	15'den küçük	18	1,222	1,517
	15-16 yaş	269	1,335	1,318
	17-18 yaş	127	1,409	1,394
	18'den büyük	12	2,333	1,497
	Toplam	426	1,380	1,360
Masa Üstü Oyunları	15'den küçük	18	0,611	0,698
	15-16 yaş	269	0,576	0,850
	17-18 yaş	127	0,772	0,953
	18'den büyük	12	0,167	0,577
	Toplam	426	0,624	0,876
Simülasyon	15'den küçük	18	0,333	0,970
	15-16 yaş	269	0,190	0,516
	17-18 yaş	127	0,181	0,526
	18'den büyük	12	0,083	0,289
	Toplam	426	0,190	0,539
Strateji, Rol oynama	15'den küçük	18	1,333	1,970
	15-16 yaş	269	0,941	2,476
	17-18 yaş	127	0,811	2,319
	18'den büyük	12	0,833	0,937
	Toplam	426	0,915	2,377
Sosyal Medya Oyunları	15'den küçük	18	2,889	6,703
	15-16 yaş	269	1,468	2,569
	17-18 yaş	127	1,433	1,858
	18'den büyük	12	2,333	3,525
	Toplam	426	1,542	2,721
Diğer	15'den küçük	18	0,278	0,669
	15-16 yaş	269	0,413	0,710
	17-18 yaş	127	0,346	0,706
	18'den büyük	12	0,333	0,651
	Toplam	426	0,385	0,704

Ergenlerin yaşına göre oyunların anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla tek boyutlu varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır. Yapılan karşılaştırmada Araba yarışı (F=2,609, sd: 3-422, p>0.05), Aksiyon (F=2,183, sd: 3-422, p>0.05), Masa Üstü (F=2,592, sd: 3-422, p>0.05), Simülasyon (F=0,590, sd: 3-422, p>0.05), Strateji, Rol oynama (F=0,281, sd: 3-422, p>0.05), Sosyal Medya

Oyunları (F=1,954, sd: 3-422, p>0.05) ve diğer (F=0,424, sd: 3-422, p>0.05) tür oyunları oynama davranışı ergenlerin yaşlarına göre farklılık göstermemektedir. Sadece spor oyunları (F=3,118, sd: 3-422, p<0.05) ergenlerin yaşlarına göre farklılık göstermektedir. (Tablo 28-B) Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerine geçilmiştir.

Tablo 28-B. Yaş'a Göre Oyunlar İçin Varyans Analizi Sonuçları

		Kareler		Kareler		
		Toplamı	sd	Ortalaması	F	p
Spor	Gruplararası	15,679	3	5,226	3,118	0,026
	Gruplariçi	707,307	422	1,676		
	Toplam	722,986	425			
Araba yarışı	Gruplararası	3,795	3	1,265	2,609	0,051
	Gruplariçi	204,565	422	0,485		
	Toplam	208,359	425			
Aksiyon	Gruplararası	12,019	3	4,006	2,183	0,089
	Gruplariçi	774,375	422	1,835		
	Toplam	786,394	425			
Masa Üstü Oyunları	Gruplararası	5,896	3	1,965	2,592	0,052
	Gruplariçi	320,010	422	0,758		
	Toplam	325,906	425			
Simülasyon	Gruplararası	0,516	3	0,172	0,590	0,622
	Gruplariçi	123,082	422	0,292		
	Toplam	123,599	425			
Strateji, Rol oynama	Gruplararası	4,778	3	1,593	0,281	0,839
	Gruplariçi	2396,180	422	5,678		
	Toplam	2400,958	425			
Sosyal Medya Oyunları	Gruplararası	43,132	3	14,377	1,954	0,120
	Gruplariçi	3104,607	422	7,357		
	Toplam	3147,739	425			
Diğer	Gruplararası	0,633	3	0,211	0,424	0,736
	Gruplariçi	210,231	422	0,498		
	Toplam	210,864	425			

Tablo 28-C. Yaş'a Göre Oyunlar İçin LSD Analizi Sonuçları

	(I) 2) Yaşınız?	(J) 2) Yaşınız?	Ortalamalar Farkı (I-J)	p
Spor	15'den küçük	15-16 yaş	0,207	0,512
		17-18 yaş	0,058	0,860
		18'den büyük	-0,917	0,058
	15-16 yaş	15'den küçük	-0,207	0,512
		17-18 yaş	-0,149	0,285
		18'den büyük	-1,124*	0,003
	17-18 yaş	15'den küçük	-0,058	0,860
		15-16 yaş	0,149	0,285
		18'den büyük	-0,974*	0,013
18'den büyük	15'den küçük	0,917	0,058	
	15-16 yaş	1,124*	0,003	
	17-18 yaş	0,974*	0,013	

Tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerinden LSD testi uygulanmıştır. Bu test sonuçlarına göre spor oyunlarını,18 yaşından büyük ergenler ($\bar{x}=2,250$),15-16 yaşındaki ergenlere ($\bar{x}=1,126$) ve 17-18 yaşındaki ergenlere ($\bar{x}=1,276$) göre daha fazla oynamaktadır Tablo (28-C). Spor oyunları genellikle takımlar halinde oynanmakta ve belirli sürelerde tamamlanmaktadır. Yaşın ilerlemesi ve üniversite hazırlığı nedeniyle sınırlı sürelerde oyun oynayabilme fırsatı bulan bu ergenler, spor oyunlarını zaman kısıtlılığı nedeniyle tercih ediyor olabilirler.

Ergenlerin sınıf düzeyine göre oyunlar için yapılan betimsel istatistikler Tablo 29-A'da gösterilmiştir.

Tablo 29-A. Oyunlar İçin Sınıfa Göre Betimsel İstatistikler

		n	\bar{x}	ss
Spor	9. Sınıf	141	1,170	1,320
	10. Sınıf	164	1,140	1,333
	11. Sınıf	86	1,279	1,113
	12. Sınıf	38	1,447	1,501
	Toplam	429	1,205	1,302
Araba yarışı	9. Sınıf	141	0,468	0,770
	10. Sınıf	164	0,287	0,594
	11. Sınıf	86	0,407	0,639
	12. Sınıf	38	0,605	0,887
	Toplam	429	0,399	0,699
Aksiyon	9. Sınıf	141	1,348	1,384
	10. Sınıf	164	1,287	1,237
	11. Sınıf	86	1,453	1,428
	12. Sınıf	38	1,658	1,599
	Toplam	429	1,373	1,359
Masa Üstü Oyunları	9. Sınıf	141	0,638	0,912
	10. Sınıf	164	0,512	0,755
	11. Sınıf	86	0,767	0,942
	12. Sınıf	38	0,763	0,998
	Toplam	429	0,627	0,873
Simülasyon	9. Sınıf	141	0,227	0,578
	10. Sınıf	164	0,134	0,477
	11. Sınıf	86	0,174	0,513
	12. Sınıf	38	0,316	0,662
	Toplam	429	0,189	0,538
Strateji, Rol oynama	9. Sınıf	141	0,957	2,535
	10. Sınıf	164	0,933	2,246
	11. Sınıf	86	0,988	2,738
	12. Sınıf	38	0,447	0,978
	Toplam	429	0,909	2,370

		n	\bar{x}	ss
Sosyal Medya Oyunları	9. Sınıf	141	1,922	3,600
	10. Sınıf	164	1,189	2,195
	11. Sınıf	86	1,535	1,914
	12. Sınıf	38	1,605	2,320
	Toplam	429	1,536	2,713
Diğer	9. Sınıf	141	0,461	0,751
	10. Sınıf	164	0,348	0,652
	11. Sınıf	86	0,314	0,724
	12. Sınıf	38	0,395	0,679
	Toplam	429	0,382	0,703

Oynanan oyunların sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla tek boyutlu varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır.

Tablo 29-B. Sınıfa Göre Oyunlar İçin Varyans Analizi Sonuçları

		Kareler		Kareler		
		Toplamı	sd	Ortalaması	F	p
Spor	Gruplararası	3,562	3	1,187	0,699	0,553
	Gruplarıçi	722,386	425	1,700		
	Toplam	725,949	428			
Araba yarışı	Gruplararası	4,368	3	1,456	3,026	0,029
	Gruplarıçi	204,472	425	0,481		
	Toplam	208,839	428			
Aksiyon	Gruplararası	4,958	3	1,653	0,894	0,444
	Gruplarıçi	785,369	425	1,848		
	Toplam	790,326	428			
Masa Üstü Oyunları	Gruplararası	4,580	3	1,527	2,017	0,111
	Gruplarıçi	321,746	425	0,757		
	Toplam	326,326	428			
Simülasyon	Gruplararası	1,326	3	0,442	1,535	0,205
	Gruplarıçi	122,381	425	0,288		
	Toplam	123,706	428			
Strateji, Rol oynama	Gruplararası	9,065	3	3,022	0,536	0,658
	Gruplarıçi	2394,390	425	5,634		
	Toplam	2403,455	428			
Sosyal Medya Oyunları	Gruplararası	40,934	3	13,645	1,865	0,135
	Gruplarıçi	3109,756	425	7,317		
	Toplam	3150,690	428			
Diğer	Gruplararası	1,479	3	0,493	0,998	0,393
	Gruplarıçi	209,827	425	0,494		
	Toplam	211,305	428			

Yapılan karşılaştırmada spor (F=0,699, sd: 3-425, p>0.05), aksiyon (F=0,894, sd: 3-425, p>0.05), masa üstü (F=2,017, sd: 3-425, p>0.05), simülasyon

($F=1,535$, sd: 3-425, $p>0.05$), strateji, rol oynama ($F=0,536$, sd: 3-425, $p>0.05$), sosyal medya oyunları ($F=1,865$, sd: 3-425, $p>0.05$) ve diğer ($F=0,998$, sd: 3-425, $p>0.05$) tür oyunları oynama davranışı ergenlerin okudukları sınıfa göre farklılık göstermemektedir. Sadece araba yarışı ($F=3,026$, sd: 3-425, $p<0.05$) oyunları ergenlerin okudukları sınıfa göre farklılık göstermektedir. (Tablo 29-B) Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerine geçilmiştir.

Oynanan oyunların ergenlerin yaşına göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerinden LSD testi uygulanmıştır. Bu test sonuçlarına göre Araba yarışı oyunlarını, 10. Sınıftaki ergenler ($\bar{x}=0,287$), 9. Sınıf ($\bar{x}=0,468$) ve 12. Sınıftaki ergenlere ($\bar{x}=0,605$) göre daha az oynamaktadır Tablo (29-C). Bu durumun nedeni yine akademik nedenlerle ilişkili olabilir. 9. Sınıfta ders sayısının artması ve öğrencilerin ilköğretime göre daha fazla ders çalışmak zorunda kalmaları, 11 ve 12. sınıflarda ise üniversite hazırlığının başlaması nedeniyle ders çalışmaya uzun süreler ayırmak zorunda kalan ergenler oynanması nispeten daha kolay ve kısa sürelerde eğlenebilme fırsatı bulabilecekleri için yarış oyunlarını seçiyor olabilirler. Ancak 10. sınıftaki ergenler akademik anlamda daha rahat oldukları ve oyun için daha fazla zaman bulabildikleri için yarış oyunlarını daha az tercih ediyor olabilirler.

Tablo 29-C. Sınıfa Göre Oyun Türleri İçin LSD Analizi Sonuçları

	(I) 3	Sınıfınız?	(J) 3	Sınıfınız?	Ortalamalar Farkı (I-J)	P
Araba yarışı	9. Sınıf		10. Sınıf		0,181*	0,023
			11. Sınıf		0,061	0,520
			12. Sınıf		-0,137	0,280
	10. Sınıf		9. Sınıf		-0,181*	0,023
			11. Sınıf		-0,120	0,193
			12. Sınıf		-0,319*	0,011
	11. Sınıf		9. Sınıf		-0,061	0,520
			10. Sınıf		0,120	0,193
			12. Sınıf		-0,198	0,143
	12. Sınıf		9. Sınıf		0,137	0,280
			10. Sınıf		0,319*	0,011
			11. Sınıf		0,198	0,143

Kardeş sayısına göre oyunlar için betimsel istatistikler Tablo 30-A'da gösterilmiştir.

Tablo 30-A. Oyunlar İçin Kardeş Sayısına Göre Betimsel İstatistikler

		n	\bar{x}	ss
Spor	Tek çocuğum	81	1,284	1,434
	2 veya 3 kardeşiz	315	1,162	1,265
	4 ve üzeri	31	1,387	1,358
	Toplam	427	1,201	1,304
Araba yarışı	Tek çocuğum	81	0,580	0,878
	2 veya 3 kardeşiz	315	0,365	0,656
	4 ve üzeri	31	0,226	0,497
	Toplam	427	0,396	0,699
Aksiyon	Tek çocuğum	81	1,457	1,582
	2 veya 3 kardeşiz	315	1,324	1,300
	4 ve üzeri	31	1,419	1,259
	Toplam	427	1,356	1,353
Masa Üstü Oyunları	Tek çocuğum	81	0,580	0,804
	2 veya 3 kardeşiz	315	0,619	0,875
	4 ve üzeri	31	0,839	1,036
	Toplam	427	0,628	0,875
Simülasyon	Tek çocuğum	81	0,358	0,841
	2 veya 3 kardeşiz	315	0,159	0,445
	4 ve üzeri	31	0,032	0,180
	Toplam	427	0,187	0,537
Strateji, Rol oynama	Tek çocuğum	81	1,012	1,991
	2 veya 3 kardeşiz	315	0,832	2,486
	4 ve üzeri	31	1,258	1,949
	Toplam	427	0,897	2,362
Sosyal Medya Oyunları	Tek çocuğum	81	1,568	3,134
	2 veya 3 kardeşiz	315	1,467	2,479
	4 ve üzeri	31	1,548	2,158
	Toplam	427	1,492	2,590
Diğer	Tek çocuğum	81	0,432	0,688
	2 veya 3 kardeşiz	315	0,387	0,715
	4 ve üzeri	31	0,226	0,617
	Toplam	427	0,384	0,704

Oynanan oyunların ergenlerin kardeş sayısına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla tek boyutlu varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır. Yapılan karşılaştırmada spor ($F=0,620$, sd: 2-424, $p>0.05$), aksiyon ($F=0,347$, sd: 2-424, $p>0.05$), masa üstü ($F=1,037$, sd: 2-424, $p>0.05$), strateji, rol oynama ($F=0,578$, sd: 2-424, $p>0.05$), sosyal medya oyunları ($F=0,057$, sd: 2-424, $p>0.05$) ve diğer ($F=0,976$, sd: 2-424, $p>0.05$) tür oyunları oynama davranışı ergenlerin kardeş sayısına göre farklılık göstermemektedir. Sadece araba yarışı ($F=4,100$, sd: 2-424, $p<0.05$) ve simülasyon ($F=5,959$, sd: 2-424, $p<0.01$) oyunları oynama davranışı ergenlerin kardeş sayısına göre farklılık göstermektedir (Tablo 30-B). Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerine geçilmiştir.

Tablo 30-B. Kardeş Sayısına Göre Oyunlar İçin Varyans Analizi Sonuçları

		Kareler				
		Kareler Toplamı	sd	Ortalaması	F	p
Spor	Gruplararası	2,112	2	1,056	0,620	0,539
	Gruplarıçi	722,567	424	1,704		
	Toplam	724,679	426			
Araba yarışı	Gruplararası	3,949	2	1,974	4,100	0,017
	Gruplarıçi	204,164	424	0,482		
	Toplam	208,112	426			
Aksiyon	Gruplararası	1,274	2	0,637	0,347	0,707
	Gruplarıçi	778,619	424	1,836		
	Toplam	779,892	426			
Masa Üstü Oyunları	Gruplararası	1,586	2	0,793	1,037	0,355
	Gruplarıçi	324,208	424	0,765		
	Toplam	325,794	426			
Simülasyon	Gruplararası	3,363	2	1,682	5,959	0,003
	Gruplarıçi	119,649	424	0,282		
	Toplam	123,012	426			
Strateji, Rol oynama	Gruplararası	6,460	2	3,230	0,578	0,562
	Gruplarıçi	2371,006	424	5,592		
	Toplam	2377,466	426			
Sosyal Medya Oyunları	Gruplararası	0,767	2	0,384	0,057	0,945
	Gruplarıçi	2855,954	424	6,736		
	Toplam	2856,721	426			
Diğer	Gruplararası	0,967	2	0,483	0,976	0,378
	Gruplarıçi	210,045	424	0,495		
	Toplam	211,012	426			

Oyunların kardeş sayısına göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerinden LSD testi uygulanmıştır. Bu test sonuçlarına göre Araba yarışı oyunlarını, tek çocuk olan ergenler ($\bar{x}=0,580$), 2 veya 3 kardeş olan ergenlere ($\bar{x}=0,365$) ile 4 ve üzeri kardeş olan ergenlere ($\bar{x}=0,226$) göre daha fazla oynamaktadır. Simülasyon oyunlarını, tek çocuk olan ergenler ($\bar{x}=0,358$), 2 veya 3 kardeş olan ergenlerle ($\bar{x}=0,159$) ile 4 ve üzeri kardeş olan ergenlere ($\bar{x}=0,036$) göre daha fazla oynamaktadır. Tablo (30-C)

Tablo 30-C. Kardeş Sayısına Göre Oyunlar İçin LSD Analizi Sonuçları

		(I) 5) Kaç Kardeşsiniz?	(J) 5) Kaç Kardeşsiniz?	Ortalamalar Farkı (I-J)	p
Araba yarışı	Tek çocuğum	2 veya 3 kardeşiz		0,215*	0,013
		4 ve üzeri		0,354*	0,016
	2 veya 3 kardeşiz	Tek çocuğum		-0,215*	0,013
		4 ve üzeri		0,139	0,287
	4 ve üzeri	Tek çocuğum		-0,354*	0,016
		2 veya 3 kardeşiz		-0,139	0,287
Simülasyon	Tek çocuğum	2 veya 3 kardeşiz		0,199*	0,003
		4 ve üzeri		0,326*	0,004
	2 veya 3 kardeşiz	Tek çocuğum		-0,199*	0,003
		4 ve üzeri		0,126	0,207
	4 ve üzeri	Tek çocuğum		-0,326*	0,004
		2 veya 3 kardeşiz		-0,126	0,207

Oynanan oyunların ergenlerin öğrenim gördükleri lise türüne göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla bağımsız grup t testi yapılmıştır.

Tablo 31. Okul türüne göre Oyunlar

		n	\bar{x}	ss	t	sd	p
Spor	Devlet Lisesi	262	1,229	1,328	0,530	428	0,596
	Özel lise	168	1,161	1,264			
Araba yarışı	Devlet Lisesi	262	0,412	0,720	0,539	428	0,590
	Özel lise	168	0,375	0,663			
Aksiyon	Devlet Lisesi	262	1,427	1,296	1,100	428	0,272
	Özel lise	168	1,280	1,452			
Masa Üstü Oyunları	Devlet Lisesi	262	0,733	0,895	3,217	428	0,001
	Özel lise	168	0,458	0,811			
Simülasyon	Devlet Lisesi	262	0,187	0,573	-0,065	428	0,948
	Özel lise	168	0,190	0,476			
Strateji, Rol oynama	Devlet Lisesi	262	0,710	2,278	-2,165	428	0,031
	Özel lise	168	1,214	2,477			
Sosyal Medya Oyunları	Devlet Lisesi	262	1,752	2,532	2,059	428	0,040
	Özel lise	168	1,202	2,944			
Diğer	Devlet Lisesi	262	0,290	0,643	-3,410	428	0,001
	Özel lise	168	0,524	0,766			

Yapılan karşılaştırmada spor ($t=0,530,428$, $p>0.05$), araba yarışı ($t=0,539,428$, $p>0.05$), aksiyon ($t=1,100,428$, $p>0.05$) ve simülasyon ($t=-0,065,428$, $p>0.05$) oyunları oynama okul türüne göre farklılık göstermemektedir. Masa üstü ($t=3,217,428$, $p<0.01$), strateji, rol oynama ($t=-2,165,428$, $p<0.05$) ve sosyal medya oyunları ($t=2,059,428$, $p<0.05$) oynama düzeyleri okul türüne göre farklılık göstermektedir. Devlet lisesi ergenlerinin masa üstü ($\bar{x}=0,733$, $\bar{x}=0,458$) ve sosyal medya oyunlarını ($\bar{x}=1,752$, $\bar{x}=1,202$) oynama düzeyleri özel lise ergenlerine göre daha yüksek, strateji, rol oynama ($\bar{x}=0,710$, $\bar{x}=1,214$) oyunlarını oynama düzeyleri daha düşüktür (Tablo 31). Devlet lisesinde öğrenim gören ergenlerin masa üstü ve sosyal medya oyunlarını özel liselerde öğrenim gören ergenlere göre daha fazla tercih ettikleri, özel lisede öğrenim gören ergenlerin ise strateji rol oynama oyunlarını devlet lisesinde öğrenim gören ergenlere göre daha çok tercih ettikleri görülmektedir. Bu durumun en önemli nedeni ekonomik nedenler olabilir. Masa üstü ve sosyal medya oyunları genellikle ücretsiz olan oyunlardır. Aynı zamanda da gelişmiş bir bilgisayar sistemine ihtiyaç duyulmaz. Bu nedenle devlet lisesinde daha çok tercih ediliyor olabilirler. Strateji rol oynama oyunları ise yıllık üyelik ücreti ya da oyun esnasında ek malzemeler almak için ücret ödenmesini gerektirir. Aynı

zamanda da yabancı dilde geliştirilen oyunlar oldukları için yabancı dile hâkim olmak gerekmektedir. Bu nedenlerle de özel okullardaki ergenler tarafından daha çok tercih ediliyor olabilirler.

Oynanan oyunların ergenlerin yaklaşan karnedeki başarısına göre yapılan betimsel istatistikler Tablo 32-A'da gösterilmiştir.

Tablo 32-A. Oyunlar İçin Ergenlerin Yaklaşan Karnedeki Başarısına Göre Betimsel İstatistikler

		n	\bar{x}	ss
Spor	Zayıf	49	1,265	1,319
	Geçer	86	1,279	1,307
	Orta	150	1,247	1,300
	İyi	102	1,029	1,230
	Pekiyi	41	1,220	1,458
	Toplam	428	1,201	1,301
Araba yarışı	Zayıf	49	0,327	0,747
	Geçer	86	0,395	0,674
	Orta	150	0,387	0,643
	İyi	102	0,441	0,803
	Pekiyi	41	0,415	0,631
	Toplam	428	0,397	0,699
Aksiyon	Zayıf	49	1,653	1,378
	Geçer	86	1,419	1,241
	Orta	150	1,327	1,323
	İyi	102	1,069	1,329
	Pekiyi	41	1,829	1,611
	Toplam	428	1,369	1,358
Masa Üstü Oyunları	Zayıf	49	0,673	0,875
	Geçer	86	0,500	0,732
	Orta	150	0,680	0,929
	İyi	102	0,549	0,791
	Pekiyi	41	0,829	1,093
	Toplam	428	0,626	0,874
Simülasyon	Zayıf	49	0,082	0,277
	Geçer	86	0,198	0,610
	Orta	150	0,187	0,572
	İyi	102	0,206	0,494
	Pekiyi	41	0,268	0,593
	Toplam	428	0,189	0,538
Strateji, Rol oynama	Zayıf	49	1,224	2,793
	Geçer	86	0,895	3,247
	Orta	150	0,747	2,063
	İyi	102	0,647	1,295
	Pekiyi	41	1,829	2,635
	Toplam	428	0,911	2,372
Sosyal Medya Oyunları	Zayıf	49	1,653	2,232
	Geçer	86	1,674	3,108
	Orta	150	1,413	2,073
	İyi	102	1,147	2,322
	Pekiyi	41	2,512	4,600
	Toplam	428	1,535	2,716
Diğer	Zayıf	49	0,408	0,674
	Geçer	86	0,337	0,679
	Orta	150	0,367	0,660
	İyi	102	0,373	0,770
	Pekiyi	41	0,537	0,778
	Toplam	428	0,383	0,703

Oynanan oyunların ergenlerin yaklaşan karnedeki başarısına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla tek boyutlu varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır.

Tablo 32-B. Akademik Başarıya Göre Oyunlar İçin Varyans Analizi Sonuçları

		Kareler		Kareler		
		Toplamı	sd	Ortalaması	F	p
Spor	Gruplararası	4,057	4	1,014	0,597	0,665
	Gruplarıçi	718,663	423	1,699		
	Toplam	722,720	427			
Araba yarışı	Gruplararası	0,471	4	0,118	0,240	0,916
	Gruplarıçi	208,005	423	0,492		
	Toplam	208,477	427			
Aksiyon	Gruplararası	22,323	4	5,581	3,084	0,016
	Gruplarıçi	765,350	423	1,809		
	Toplam	787,673	427			
Masa Üstü Oyunları	Gruplararası	4,212	4	1,053	1,383	0,239
	Gruplarıçi	321,975	423	0,761		
	Toplam	326,187	427			
Simülasyon	Gruplararası	0,859	4	0,215	0,740	0,565
	Gruplarıçi	122,812	423	0,290		
	Toplam	123,671	427			
Strateji, Rol oynama	Gruplararası	50,565	4	12,641	2,273	0,061
	Gruplarıçi	2352,061	423	5,560		
	Toplam	2402,626	427			
Sosyal Medya Oyunları	Gruplararası	59,077	4	14,769	2,021	0,091
	Gruplarıçi	3091,397	423	7,308		
	Toplam	3150,474	427			
19) Diğer	Gruplararası	1,230	4	0,307	0,619	0,649
	Gruplarıçi	209,929	423	0,496		
	Toplam	211,159	427			

Yapılan karşılaştırmada spor ($F=0,597$, sd: 4-423, $p>0,05$), araba yarışı ($F=0,240$, sd: 4-423, $p>0,05$), masa üstü ($F=1,383$, sd: 4-423, $p>0,05$), simülasyon ($F=0,740$, sd: 4-423, $p>0,05$), strateji, rol oynama ($F=2,273$, sd: 4-423, $p>0,05$), sosyal medya oyunları ($F=2,021$, sd: 4-423, $p>0,05$) ve diğer ($F=0,619$, sd: 4-423, $p>0,05$) tür oyunları oynama davranışı ergenlerin akademik başarılarına göre farklılık göstermemektedir. Sadece aksiyon oyunları ($F=3,084$, sd: 4-423, $p<0,05$) ergenlerin yaşlarına göre farklılık göstermektedir (Tablo 32-B). Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerine geçilmiştir.

Oynanan oyunların ergenlerin yaklaşan karnedeki başarısına göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerinden LSD testi uygulanmıştır. Bu test sonuçlarına göre aksiyon oyunlarını, yaklaşan karnedeki başarısı pekiyi olan ergenler ($\bar{x}=1,829$), iyi olan ergenlere

($\bar{x}=1,069$) ile orta olan ergenlere ($\bar{x}=1,327$) göre, ayrıca yaklaşan karnedeki başarısı zayıf olan ergenler ($\bar{x}=1,653$), iyi olanlara ($\bar{x}=1,069$) göre daha fazla oynamaktadır (Tablo 32-C).

Tablo 32-C. Akademik Başarıya Göre Oyunlar İçin LSD Analizi Sonuçları

	(I) 10) Yaklaşan karnedeki başarınız nasıldır?	(J) 10) Yaklaşan karnedeki başarınız nasıldır?	Ortalamalar Farkı (I-J)	p
19)	Zayıf	Geçer	0,234	0,331
		Orta	0,326	0,141
		İyi	0,584*	0,013
		Pekiyi	-0,176	0,536
	Geçer	Zayıf	-0,234	0,331
		Orta	0,092	0,614
		İyi	0,350	0,076
		Pekiyi	-0,411	0,108
	Orta	Zayıf	-0,326	0,141
		Geçer	-0,092	0,614
		İyi	0,258	0,136
		Pekiyi	-0,503*	0,035
	İyi	Zayıf	-,584*	0,013
		Geçer	-0,350	0,076
		Orta	-0,258	0,136
		Pekiyi	-0,761*	0,002
Pekiyi	Zayıf	0,176	0,536	
	Geçer	0,411	0,108	
	Orta	0,503*	0,035	
	İyi	0,761*	0,002	

4.1.3. Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar ile benlik saygısı, kontrol odağı ve oyun motivasyonu arasında ilişkiler

Ergenlerin çevrim içi oyun oynama motivasyonu ile benlik saygısı, kontrol odağı, oynanan oyun türü arasındaki ilişkileri incelemek için Pearson Çarpım Moment Korelasyon Analizi yapılmıştır. Analiz sonucu incelendiğinde; Benlik saygısı ile kontrol motivasyonu arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. ($r=-0.095$, $sd=428$, $p=0.049$). Daha önce yapılan bir çalışmada benlik saygısının problemlili İnternet kullanımının yordayıcısı olduğu bulunmuştur (Çelik ve Odacı 2011). Bu sonuç, benlik saygısı düşük olan ergenlerin kendi yaşamlarında hissedemedikleri yaşamı kontrol hissini sanal ortamda oyunlar vasıtasıyla telafi etme çabası olarak değerlendirilebilir. Benlik saygısı ile diğer çevrim içi oyun oynama motivasyonları arasında ilişki bulunamamıştır. Kontrol odağı ile tüm çevrim içi oyun oynama motivasyonları arasında ilişki bulunamamıştır (Tablo 33).

Tablo 33. Çevrim İçi Oyun Oynama Motivasyonu ile Benlik Saygısı (RBSÖ) ve Kontrol Odağı (RKOÖ) İlişkileri

		RBSÖ	RKOÖ
KAÇIŞ	Pearson Korelasyon	-,004	,085
	p	,931	,080
	N	430	430
SOSYAL İLİŞKİLER	Pearson Korelasyon	-,084	-,030
	p	,083	,530
	N	430	430
BAŞARI KAZANMA	Pearson Korelasyon	-,019	,060
	p	,698	,215
	N	430	430
KONTROL	Pearson Korelasyon	-,095*	-,014
	p	,049	,767
	N	430	430
KİŞİSEL GELİŞİM	Pearson Korelasyon	,001	,035
	p	,984	,467
	N	430	430
KEŞİF	Pearson Korelasyon	-,014	,002
	p	,779	,969
	N	430	430
ETKİLEME	Pearson Korelasyon	-,042	,009
	p	,388	,851
	N	430	430
ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA MOTİVASYONU	Pearson Korelasyon	-,050	,027
	p	,302	,576
	N	430	430

Tablo 34. Çevrim içi Oyunlar ile Oyun Motivasyonu İlişkileri

		Spor	Araba yarışı	Aksiyon	Masa üstü	Simülasyon	Strateji, Rol oynama	Sosyal Medya Oyunları	Diğer
KAÇIŞ	Pearson	,142**	,228**	,232**	-,066	,167**	,219**	,158**	,134**
	Korelasyon								
	p	,003	,000	,000	,173	,001	,000	,001	,005
	N	430	430	430	430	430	430	430	430
SOSYAL İLİŞKİLER	Pearson	,178**	,200**	,286**	-,054	,113*	,296**	,174**	-,007
	Korelasyon								
	p	,000	,000	,000	,264	,020	,000	,000	,878
	N	430	430	430	430	430	430	430	430
BAŞARI KAZANMA	Pearson	,192**	,231**	,292**	-,018	,160**	,330**	,247**	,061
	Korelasyon								
	p	,000	,000	,000	,717	,001	,000	,000	,204
	N	430	430	430	430	430	430	430	430
KONTROL	Pearson	,201**	,211**	,278**	-,036	,162**	,259**	,198**	,064
	Korelasyon								
	p	,000	,000	,000	,450	,001	,000	,000	,183
	N	430	430	430	430	430	430	430	430
KİŞİSEL GELİŞİM	Pearson	,186**	,274**	,347**	-,073	,214**	,325**	,228**	,031
	Korelasyon								
	p	,000	,000	,000	,132	,000	,000	,000	,517
	N	430	430	430	430	430	430	430	430
KEŞİF	Pearson	,154**	,192**	,277**	-,048	,210**	,273**	,186**	,020
	Korelasyon								
	p	,001	,000	,000	,319	,000	,000	,000	,682
	N	430	430	430	430	430	430	430	430
ETKİLEME	Pearson	,209**	,268**	,291**	-,058	,122*	,239**	,218**	,006
	Korelasyon								
	p	,000	,000	,000	,234	,011	,000	,000	,900
	N	430	430	430	430	430	430	430	430
ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA MOTİVASYONU	Pearson	,228**	,276**	,329**	-,084	,207**	,344**	,247**	,047
	Korelasyon								
	p	,000	,000	,000	,081	,000	,000	,000	,332
	N	430	430	430	430	430	430	430	430

Çevrim içi Oyun Oynama Motivasyonu ile Oynanan Oyunlar arasındaki ilişkiler incelendiğinde Masaüstü oyunlarını oynamanın hiçbir çevrim içi oyun oynama motivasyon boyutu ile ilişkili olmadığı bulunmuştur. Diğer tür oyunları oynama motivasyonu sadece kaçış boyutu ile ilişkilidir. ($r=0.134$, $sd=428$, $p=0.005$). Diğer tüm oyun türleri ile tüm çevrim içi oyun oynama motivasyon boyutları arasında ilişki vardır. Diğer bir ifadeyle çevrim içi oyun oynama için her birey kendince nedenler bulabilmektedir. (Tablo 34)

Araştırma sonuçlarına göre katılımcıların en yüksek düzeydeki çevrim içi oyun oynama motivasyonu kaçış boyutu ($\bar{x}=2,609$), en düşük düzeydeki çevrim içi oyun oynama motivasyonu sosyal ilişkiler ($\bar{x}=1,616$) boyutudur. Bu sonuçlar yapılan birçok araştırma bulgularıyla paralellik göstermemiştir. Yee (2006) oyun oynama motivasyonu için öne sürdüğü on faktör arasında kaçış ve ilerleme boyutlarının bağımlılık için en önemli kriterleri olduğunu belirtmiştir. Kuss , Louws

ve Wiers . (2012), gerçeklerden kaçma ve mekanik oyun oynama güdülerinin belirgin ölçüde aşırı oyun oynamayı öngördüğünü saptamışlardır. Çevrim içi oyunlar ergenlere kısa sürelerde de olsa güncel gerçekliklerden kaçma fırsatı vermektedir. Ergenlerin günlük yaşamında çevrim içi oyunlara yönelmesinde Türkiye’deki sınav odaklı eğitim sisteminin önemli düzeyde etkisinin olduğu düşünülebilir. Gerçek yaşamın rekabet odaklı ve stresli dünyasından uzaklaşmak isteyen, arkadaşlarıyla boş vakitlerinde bir araya gelemeyen ve uzun süreli bir aktiviteye katılamayan ergenler çevrim içi oyunlarda kısa sürelerde de olsa gündelik streslerden kaçarak oyun oynayabilme fırsatı bulabilmektedirler. Gerçek yaşamdan kaçmak en önemli oyun oynama motivasyonu iken, sosyalleşme amaçlı oyun motivasyonunun düşük çıkması düşündürücüdür. Bu durumun nedeni ergenlerin sosyalleşmek için oyuna girmemeleri ancak oyunda sosyal ortama dâhil olmaları olarak düşünülebilir.

Ergenlerin oynadıkları oyunlar ile ergenlerin Benlik Saygısı ve Kontrol Odağı arasındaki ilişkileri incelemek için Pearson Çarpım Moment Korelasyon Analizi yapılmıştır.

Tablo 35. Çevrim içi Oyunlar ile Benlik Saygısı (RBSÖ) ve Kontrol Odağı (RKOÖ) İlişkileri

			RBSÖ	RKOÖ
19) Spor	Pearson Korelasyon		-,010	-,042
	p		,841	,381
	N		430	430
19) Araba yarışı	Pearson Korelasyon		,042	-,034
	p		,388	,480
	N		430	430
19) Aksiyon	Pearson Korelasyon		,045	-,047
	p		,356	,326
	N		430	430
19) Platform	Pearson Korelasyon		,063	,048
	p		,195	,316
	N		430	430
19) Simülasyon	Pearson Korelasyon		,105*	,044
	p		,030	,364
	N		430	430
19) Strateji, Rol oynama	Pearson Korelasyon		,010	,038
	p		,841	,429
	N		430	430
19) Sosyal Medya Oyunları	Pearson Korelasyon		,075	-,102*
	p		,120	,035
	N		430	430
19) Diğer	Pearson Korelasyon		-,031	,063
	p		,523	,194
	N		430	430

Benlik saygısı ile simülasyon türü oyunları oynama arasında pozitif yönde ilişki bulunmuştur. ($r=0.105$, $sd=428$, $p=0.030$). Benlik saygısı ile diğer çevrim içi oyun türlerini oynama arasında ilişki bulunmamıştır. Kontrol odağı ile Sosyal Medya

Oyunları oynama arasında negatif yönde ilişki bulunmuştur. ($r=-0.102$, $sd=428$, $p=0.035$). Kontrol odağı ile diğer çevrim içi oyun türlerini oynama arasında ilişki bulunmamıştır. (Tablo 35)

Sonuç olarak ergenlerin benlik saygısı ile kontrol motivasyonu arasında negatif yönde benlik saygısı ile simülasyon oyunları oynama arasında pozitif yönde kontrol odağı ile sosyal medya oyunlarını oynama arasında negatif yönde ilişki bulunmuştur.

4.2. Çevrim içi Oyunlarda Sosyal İlişkiler

Ergenlerin çevrim içi oyunlardaki sosyal ilişkilerin nasıl gerçekleştiği ve gerçek yaşam ilişkilerini nasıl etkilediğine ilişkin analiz sonuçlarına baktığımızda çevrim içi oyunların hem sanal ortamda hem de gerçek yaşamda ergenlerin sosyalleşmesine katkı sağladığı bulunmuştur. Çevrim içi oyunların ergenler arasında okulda, dershanede ve sosyal ortamlarda sohbeti başlatmak için kullandıkları ana konulardan biri olduğu görülmüştür.

Aşağıdaki tablo ve alıntılarda bu yargıya ulaşmamızı sağlayan kanıtlar sunulmuştur (Tablo 36-42).

Tablo 36. Ergenlerin Oyunda Kişisel Mesajlaşmayı Açık Tutma Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Evet	f	63	157	220
	%	31,8%	68,3%	51,4%
Hayır	f	135	73	208
	%	68,2%	31,7%	48,6%
Toplam	f	198	230	428
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		56,568 ^a	1	,000

Ergenlerin cinsiyeti ile oyunda kişisel mesajlaşmayı açık tutma arasında ilişki ($\chi^2=56.568$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %68,3'ü, kızların %31,8'i oyun esnasında kişisel mesajlaşmayı açık tutmaktadır (Tablo 36). Bu durum erkeklerin kızlara göre sosyalleşmek için daha fazla çevrim içi oyunları kullandıklarına yönelik kanıt olarak düşünülebilir.

Tablo 37. Ergenlerin Oyunda Yeni Kişilerle Tanışma Düzeyleri

		Kız	Erkek	Toplam
Hiç kimseyle tanışmadım	f	122	72	194
	%	62,2%	31,0%	45,3%
1-5 kişi ile tanıştım	f	34	33	67
	%	17,3%	14,2%	15,7%
6-10 kişi ile tanıştım	f	16	21	37
	%	8,2%	9,1%	8,6%
11-15 kişi ile tanıştım	f	9	8	17
	%	4,6%	3,4%	4,0%
16 ve daha çok kişi ile tanıştım	f	15	98	113
	%	7,7%	42,2%	26,4%
Toplam	f	196	232	428
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		72,083 ^a	4	,000

Ergenlerin cinsiyeti ile oyunda yeni kişilerle tanışma arasında ilişki ($\chi^2=72.083$, $sd=4$, $p=0.000$) vardır. Genel olarak ergenlerin % 51,4'ü oyun içinde iletişim kanalını açık tutmaktadır. Kızların %62,2'si hiç tanışmadım derken erkeklerde bu oran %31,0'dır. Erkeklerin %42,2'si 16 ve daha çok kişi ile tanıştığını belirtirken kızlarda bu oran %7,7'dir (Tablo 37) .

Çevrim içi oyunların gerek kendi arkadaşlarıyla gerekse yeni arkadaşlıklar edinerek beraberce oyun oynamaya imkân vermesi, ergenlerin sınırlara takılmadan keyifli vakit geçirebilmeleri ve sosyal ilişkiler içinde kaldıklarını göstermektedir. Bazı ergenlerin ise oyunda sadece tanıdıkları arkadaşlarıyla oynadıkları, yeni kişilerle tanışmayı tercih etmedikleri görülmektedir. [BD] bu durumu şöyle ifade etmektedir:

“Tanışmadım hiç[...] biz sadece kendi aramızda oynuyoruz. Biri kardeşim, biri sınıf arkadaşım ve onun kuzeni hepsini 10 yıldan fazla tanıyorum”. [BD]

Ergenler yeni kişilerle tanışmama nedenini farklı etkenlere dayandırmaktadırlar. Bazı ergenler görüşlerini aşağıdaki cümlelerle dile getirmişlerdir:

“[...]tanımadığım kişilerle takımımın kaderini paylaşmak istemem. Bu yüzden hep arkadaş ortamıyla klanlar kurduk” [FY]

“[...]arkadaş ortamımın olmadığı oyunlarda hep bireysel oynarım. Yabancılara güvenemem” [YB]

Çevrim içi oyunlarda ergenler dünyanın çeşitli bölgelerinden kişilerle tanışmakta bu kişilerle arkadaşlıklar geliştirmektedirler. Paylaşımların artması ile birlikte şehirlerarası ve uluslararası dostluklar gelişebilmektedir.

“[...]benim birçok yabancı arkadaşım olmuştu oyunda, gerçekten sevdiğim arkadaşlarım olmuştur” [AA]

“Mesela Polonya'da iki tane arkadaşım vardı. İkiisiyle de halen görüşüyorum. Facebook'ta ekliler, telefonları da vardı. Hep davet ederler beni ola ki Avrupa'ya geçersen uğra bize o tarz şeyler[...]" [BT]

“Mesela klan arkadaşlarım Polonya'ya, Hollanda'ya falan çağırırlar beni, böyle davetleri olmuştur”. [BB]

Çevrim içi oyunlar içinde ergenler farklı kültürleri tanımakta, gerçek yaşamda gidemeyecekleri yerlerle ilgili bilgi sahibi olmaktadır. Çevrim içi oyunlarda ağırlıklı olarak İngilizcenin konuşulması ve oyuncuların etkileşimi ergenlerin yabancı dil gelişimine de katkıda bulunmaktadır.

“[...]bir Rus bir de İspanyol arkadaşım olmuştum[...] bir tanesiyle her gün aynı saatte girdiğim için görüşebiliyorduk yani cidden iyi bir duruma gelmiştik. Yani kanka gibi bir durumumuz vardı. Diğeri ile de team speak üzerinden konuşuyorduk İngilizce konuşuyorduk yani dili de geliştirebiliyorsunuz, yeni kişiler de tanıyabiliyorsunuz” [BT]

“[...]bir tane İngiliz arkadaşım vardı bir de Polonyalı. Mesela onlarla çok samimiyim. Polonyalı ile çok sık konuşuyorduk. Bir süre sonra Polonyalı aksanınız bile oluyor ” [CY]

Ergenlerin çevrim içi oyunlarda sadece oyunlar hakkında konuşmadıkları birçok konuda fikir alışverişinde bulunarak genel kültürlerini geliştirmeye de katkıda buldukları görülmektedir.

“Kitap okurduk mesela kitap hakkındaki fikirlerimizi de konuşurduk. Bazı açıdan çok entelektüel oluyor. Hollanda’ya gitsem ilk nereye gitmeliyim mesela yani İngiltere’ye gelsem ne yapmalıyım bunda oyunların faydası vardır”. [CY]

Çevrim içi bazı oyunlarda ergenler klanlara üye olmaktadır. Erkeklerin %51,1’i, kızların %7,1’i bir oyun grubuna/birliğine/ittifakına (klana) üye olduğunu belirtmektedir. (Tablo 38) Klan içinde sosyal ilişkiler yaşanmakta ve klan dışındakilere karşı bir popülerlik yakalanmaktadır. [HC] bu durumu şu şekilde ifade etmiştir:

“Ben 6. sınıftayken klanımız Türkiye de 4. falandı. Çok kişi oynuyordu o oyunu güçlü olduğu için bizim klanımıza gelmek istiyordu birçok kişi[...] çok enteresandı yani hala unutmam onu[...]”[HC]

Ergenler klan içinde belirli kurallar çerçevesinde hareket etmekte ve yakın dostluklar kurmaktadır. Klan üyeleri ortak amaçlar etrafında bir araya gelmekte, beraber oyuna dair sorunları çözmektedirler. Bunun yanı sıra klan üyeleri ile geliştirilen ilişkiler ergenlerin sosyalleşmesinde aile ve gerçek yaşamdaki arkadaşlıkların dışında yeni bir halka olarak belirlemektedir. Oyun oynama sürecinde

sadece oyun konusunda konuşulmamakta, birçok konuda fikir alışverişinde bulunmaktadır. [CY] bu durumu şu cümlelerle ifade etmiştir:

“[...]belli bir süre sonra o çekirdek kadro arasında çok sıkı ilişkiler oluyor. Mesela bir şey alacak adam İnternette bize fikrimizi sorar, oradan alsam mı falan. Bir dizi seyrediyoruz, bunun hakkında yorumlar, bir sinema izleriz bunu izledik işte nasıldı falan bu tarz konuşmalar olur” [CY]

Bazı ergenler çevrim içi oyunlarda oyuncular arasındaki yardımlaşmaya vurgu yapmaktadırlar. oyuncular arasında kendisine yardım edilmesi ve başka bir oyuncuya da kendisinin yardım edebilmesi öğrencinin kendisini önemli hissetmesine ve değer verildiğini hissetmesini sağlamaktadır. [YE] bu durumu şu cümlelerle ifade etmiştir:

“[...]keyif alıyordum yani insanlara yardım ediyordum hemen benden yardım istiyorlardı yardıma ihtiyacımız var şunu gönderir misin falan hoşuma gidiyordu” [YE]

Çevrim içi oyunlarda paylaşımların artması ve ilişkilerin gelişmesi sanal dostlukların pekişmesini ve gerçek yaşamdaki dostluklara benzer bir ilişki modeli haline gelmesini sağlamaktadır. [EB] oyundaki ve klandaki ilişkilerin ne denli önemli olduğuna vurgu yaparak durumu şöyle ifade etmektedir.

“[...]klan içi ilişkiler genelde dost gibidir. Yani bir sınıftaki ilişki neyse klanda da öyledir” [EB]

Tablo 38. Ergenlerin Oyun Klanına Katılım Düzeyleri

		Kız	Erkek	Toplam
Üyeyim	f	14	117	131
	%	7,1%	51,1%	30,8%
Üye değilim	f	153	75	228
	%	78,1%	32,8%	53,6%
Daha önce üyeydim. Şimdi değilim	f	29	37	66
	%	14,8%	16,2%	15,5%
Toplam	f	196	229	425
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		106,720 ^a	2	,000

Ergenlerin cinsiyeti ile oyunda bir oyun grubuna/birliğine/ittifakına (klana) üye olma arasında ilişki ($\chi^2=106.720$, $sd=2$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %51,1'i,

kızların %7,1'i bir oyun grubuna/birliğine/ittifakına (klana) üye olduğunu belirtmektedir. (Tablo 38)

Ergenlerin cinsiyeti ile klan içinde yeni arkadaşlar edinme arasında ilişki ($\chi^2=94.777$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %58,3'ü, kızların %12,4'ü klan içinde yeni arkadaşlar edindiğini belirtmektedir (Tablo 39) .

Tablo 39. Ergenlerin Klan İçinde Yeni Arkadaşlar Edinme Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Edindim	f	24	133	157
	%	12,4%	58,3%	37,2%
Edinmedim	f	170	95	265
	%	87,6%	41,7%	62,8%
Toplam	f	194	228	422
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		94,777 ^a	1	,000

Ergenlerin cinsiyeti ile klan arkadaşlarıyla gerçek yaşamda da görüşme arasında ilişki ($\chi^2=30.392$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %29,5'i, kızların %7,9'u klan arkadaşlarıyla gerçek yaşamda da görüştüğünü belirtmektedir (Tablo 40) .

Tablo 40. Klan Arkadaşlarıyla Gerçek Yaşamda Görüşme Düzeyleri

		Kız	Erkek	Toplam
Görüşürüm	f	15	66	81
	%	7,9%	29,5%	19,6%
Görüşmem	f	175	158	333
	%	92,1%	70,5%	80,4%
Toplam	f	190	224	414
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		30,392 ^a	1	,000

Bazı ergenlerin çevrim içi oyunlarda tanıştıkları kişilerle gerçek yaşamda da tanıştıkları ve zaman zaman buluştukları görülmektedir.

“Hollanda’dan iki arkadaşım buraya gelmişti. Taksim’de onlarla buluşmuştum bir keresinde ama hani böyle çok güzeldi. İki üç saat Taksimde falan oturduk benim yanımda da bir iki Türk arkadaşım vardı. Çok güzeldi. İlk kez görüşmüştük ama hiç yabancılik çekmemiştik. Hala arar, sorarlar beni” [BB]

Bazı ergenlerin ise sanal yaşamda tanıştıkları kişilerle gerçek yaşamda görüşmek istemedikleri görülmektedir. Bu durumun en önemli nedeni ise güvenlik endişesidir. [BD] ve [FY] konuyla ilgili olarak şunları dile getirmişlerdir.

“[...]sanal ortamda her ne kadar iyi arkadaş olsak da güvenmiyorum. Hani ne kadar iyi bir insan olursa olsun benim içimde bir sınır oluyor zaten. Çünkü herkese güvenemiyorum, haberlerde görüyoruz oyun yüzünden ölen çocuklar var [...]o yüzden sınırlı”. [BD]

“[...]hiç tanımadığım kişilerle yüz yüze görüşmek istemem. Size kötü bir şey yapmak isteyebilirler, sizi soymak isteyebilirler kimseyi tanıyamazsınız. Tamamiyle güvenmediğim için pek görüşmem”. [FY]

Ergenlerin cinsiyeti ile oyunda iletişimi sağlamada kullanılan araçlar arasında ilişki vardır. Ventrilo client ($\chi^2=18.714$, $sd=1$, $p=0.000$), Team speak client ($\chi^2=44,7763$, $sd=1$, $p=0.000$), Raidcall ($\chi^2=10.594$, $sd=1$, $p=0.001$), Hiçbiri ($\chi^2=30,3873$, $sd=1$, $p=0.000$) cevaplarını vermek arasında ilişki vardır. Ventrilo client, Team speak client ve Raidcall oyun içi iletişim araçlarını erkekler kızlara göre daha fazla kullanmaktadırlar. Genel olarak ergenlerin %62,0'ı oyunda iletişimi sağlamada hiçbir araç kullanmamaktadır (Tablo 41) .

Tablo 41. Ergenlerin Oyunda Kullandıkları İletişim Araçları

		Kız	Erkek	Toplam	Kaykare	sd	p
25 a) Ventrilo client	f	3	29	32	18,714 ^a	1	,000
	%	1,5%	12,5%	7,4%			
25 b) Team speak client	f	14	78	92	44,776 ^a	1	,000
	%	7,1%	33,6%	21,4%			
25 c) Raidcall	f	1	15	16	10,594 ^a	1	,001
	%	,5%	6,5%	3,7%			
25 d) Msn	f	30	35	65	,000 ^a	1	,985
	%	15,2%	15,1%	15,1%			
25 e) Hiçbiri	f	150	116	266	30,387 ^a	2	,000
	%	75,8%	50,2%	62,0%			

Buraya kadar olan kısımda ergenlerin çevrim içi oyunlarda sosyal ilişkiler kurdukları, yeni arkadaşlıklar edindiği bulgularına yer verilmiştir. Bundan sonraki bölümde ise çevrim içi oyunların gerçek yaşamda da sosyalleşmeye katkı sağladığına yönelik bulgulara yer verilecektir. Aşağıdaki tablo ve alıntılarda bu yargıya ulaşmamızı sağlayan kanıtlar sunulmuştur. Ergenlerin % 68,0'ı okul arkadaşlarıyla oyunlar hakkında konuşmaktadır. Kız ve erkeklerin sosyalleşme davranışı çevrim içi

olduğu gibi gerçek yaşamda da farklılaşma göstermektedir. Erkeklerin %79,6'sı, kızların %45,1'i okul arkadaşlarıyla oyunlar hakkında konuşmaktadır.

Ergenlerin cinsiyeti ile okul arkadaşlarıyla oyunlar hakkında konuşma arasında ilişki ($\chi^2=54.164$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %79,6'sı, kızların %45,1'i okul arkadaşlarıyla oyunlar hakkında konuşmaktadır (Tablo 42) .

Tablo 42. Ergenlerin Okul Arkadaşlarıyla Oyunlar Hakkında Konuşma Düzeyleri

		Kız	Erkek	Toplam
Evet konuşurum	f	88	183	271
	%	45,1%	79,6%	63,8%
Hayır konuşmam	f	107	47	154
	%	54,9%	20,4%	36,2%
Toplam	f	195	230	425
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		54,164 ^a	1	,000

Yapılan görüşmeler sonucu elde edilen bulgularda bu doğrultudadır. Ergenlerin çevrim içi oyunlarla ilgili okul arkadaşlarıyla konuştukları, oyunlar üzerinden sosyalleştikleri görülmektedir. Çevrim içi oyunların ergenler arasında konuşulan ortak konular olduğu, ergenlerin okulda, dershanede ve sosyal ortamlarda sohbeti başlatmak için kullandıkları ana konulardan birinin çevrim içi oyunlar olduğu görülmektedir. Bazı ergenler bu durumu şöyle ifade etmişlerdir:

“[...]Arkadaşlarla oyunlardan konuşuyoruz”. [BT]

“[...]fazla bilgisi olan arkadaşım bize önerilerde bulunuyor şu oyunu alın ya da almayın şeklinde”. [BD]

“[...]oyun ortak olursa oyun konuşuyoruz. Sürekli oyun muhabbeti yapıyoruz”. [YB]

Oyunların ergenler arasında sohbet etmek için ortak konular oluşturduğu, kendi davranışlarını değerlendirmek, eleştiri ve övgü almak için araç görevi taşıdığı görülmektedir. [MK] ve [YE]bu durumu şöyle ifade etmişlerdir:

“[...]aynı oyunu oynadığımız için konuşmamız genelde ortak oluyor mesela iyi bir şey yapmışımdır, onu anlatırım ve arkadaşım benim kötü yaptığımı söyler öyle oluyor genelde o şekilde tenefüslerde konuşuyoruz”. [MK]

"[...]bir kere arkadaşlarla insan muhabbet etmek ister, bunun için de ortak konular lazımdır oyun ve spor listenin başında gelir yani biz sınıfta da oyun muhabbeti yaparız dershanede de". [YE]

Sonuç olarak çevrim içi oyunların hem sanal ortamda hem de gerçek yaşamda ergenlerin sosyalleşmesine katkı sağladığı bulunmuştur. Ergenlerin çevrim içi oyunlarda şehirlerarası ve uluslararası dostluklar kurdukları aynı zamanda yabancı dillerini de geliştirebildikleri ve oyunlarda sadece oyunlar hakkında konuşmadıkları birçok konuda fikir alışverişinde bulunarak genel kültürlerini geliştirmeye de katkıda buldukları bulunmuştur.

4.3. Çevrim içi Oyunlarda Maddi İlişkiler

Ergenlerin çevrim içi oyunlardaki maddi ilişkileri ile ilgili sonuçlarına bakıldığında çevrim içi oyunlarda para harcamanın yaygın bir davranış olduğu ve erkeklerin daha fazla para harcadığı bulunmuştur. Aşağıdaki tablo ve alıntılarda bu yargıya ulaşmamızda etkili olmuştur (Tablo 43-49).

Ergenlerin cinsiyeti ile oyunlar için para harcama arasında ilişki ($\chi^2=33.286$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %76,7'si, kızların %50,0'ı oyunlar için para harcadığını belirtmektedir (Tablo 43).

Tablo 43. Ergenlerin Oyunlarda Para Harcama Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Harcadım	f	99	178	277
	%	50,0%	76,7%	64,4%
Harcamadım	f	99	54	153
	%	50,0%	23,3%	35,6%
Toplam	f	198	232	430
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		33,286 ^a	1	,000

Ergenlerin cinsiyeti ile oyunlar için bugüne kadar harcadıkları para miktarı arasında ilişki ($\chi^2=16.040$, $sd=4$, $p=0.003$) vardır. Oyun için para harcayan erkeklerin %23,0'ı, kızların %11,1'i oyunlar için 200 TL'den fazla para harcadığını belirtmektedir. Oyun için para harcayan erkeklerin %37,6'sı, kızların %55,6'sı oyunlar için 1-10 TL para harcadığını belirtmektedir (Tablo 44).

Tablo 44. Ergenlerin Bugüne Kadar Harcadıkları Para Miktarı

		Kız	Erkek	Toplam
1-10 TL	f	55	67	122
	%	55,6%	37,6%	44,0%
11-50 TL	f	13	22	35
	%	13,1%	12,4%	12,6%
51-100 TL	f	16	23	39
	%	16,2%	12,9%	14,1%
101-200 TL	f	4	25	29
	%	4,0%	14,0%	10,5%
200 den fazla TL	f	11	41	52
	%	11,1%	23,0%	18,8%
Toplam	f	99	178	277
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		16,040 ^a	4	,003

Ergenlerin cinsiyeti ile oyunlarda item (kılıç, silah vb.) alma arasında ilişki ($\chi^2=23.981$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %47,6'sı, kızların %24,6'sı oyunlarda item (kılıç, silah vb.) aldığını belirtmektedir (Tablo 45) .

Tablo 45. Ergenlerin İtem (Kılıç, Silah Vb.) Alma Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Aldım	f	48	110	158
	%	24,6%	47,6%	37,1%
Almadım	f	147	121	268
	%	75,4%	52,4%	62,9%
Toplam	f	195	231	426
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		23,981 ^a	1	,000

Elde edilen veriler ergenlerle yapılan görüşmeler sonucunda ulaşılan bulgularla benzerlik göstermektedir. Çevrim içi oyunlarda ergenlerin bazıları ek avantajlar elde etmek amacıyla oyunda satılan bazı ücretli malzemeler almaktadırlar. Alınan malzemeler gerçek para ile alınmakta ve ergenlerin harçlıklarını oyunda item almak üzere kullandıkları görülmektedir.

“Harcadım”. [AA]

“Çok büyük olmasa da oldu” .[BT]

“Ben duydum sadece alanı görmedim. Ama on bin üzeri para yatıranlar da varmış oyuna [...] öyle piyasası var yani”. [FÇ]

Ergenlerin oyun için ekstradan malzeme alım satımında zaman zaman ciddi meblağların harcandığı görülmektedir. Ergenler malzeme alınması karşısında oyuna para harcanmasının nedenini şöyle açıklamaktadır:

“Mesela benim kullandığım profil çok altta, adamın kullandığı profil yukarıda itemleri falan her şeyi full mesela o adama yüksek miktarda para verip alanlar var, ben araba alanı biliyorum” [HC]

Bazı ergenlerin oyunda daha güçlü bir karakter yaratmak için güçlerini birleştirdikleri, imece tarzı bir örgütlenme içine girerek farklı zamanlarda aynı karakter üzerinden oyun oynadıkları ve harçlıklarını birleştirerek ortak harcamalar yaptıkları görülmektedir.

“Bazı arkadaşlar güçlerini birleştiriyorlar. Mesela 5 kişi bir üyeliğe giriyorlardı toplam 15- 20 lira topluyorlardı herkes 3 ‘er lira veriyordu [...] okuldan çıktıklarında saat 8’e kadar değişmeli oynuyorlardı [...] hepsi aynı karakteri oynuyor ama farklı zamanlarda farklı kişiler oynuyor” [CY]

Bazı ergenler ise oyun oynamak için ekstradan para ödemeyi düşünmemektedirler. Bunun nedeni olarak zaten oyuna para ödenmesi olarak gösterilmektedir.

“Oyuna para yatırma konusuna karşıyım çünkü oyunu oynadığınız zaman o oyunun yapımçıları parayı kazanıyor oynadıkça parasını kazanıyor bir de onun üzerine para vermek bence çok saçma [...]” [BO]

“Oyuna para yatırmak çok komik bence[...]” [MK]

Genellikle ücretli olarak oynanan oyunlarda ekstra olarak para harcanmamakta, ücretsiz oyunlarda ise para harcamak gerekmektedir.

“Ben şimdiye kadar oynadığım oyunlarda hiç para harcamadım. Onun sebebi de büyük ihtimal benim oynadığım oyunlar para harcamayı gerektirmiyordu. Ha para harcamak derken oyunun multiplayerını oynamak için orijinalini almak zorundasın. Orada biter benim için orijinalini alırım zaten oynadığım oyunlarda harcama yapamazsınız ama çevremden duyduğum kadarıyla çok ciddi miktarda para yatıranlar var” [FÇ]

Bazı ergenler oyunda ilerlemek için oyuna para yatırmanın bir gereklilik olduğunu ifade etmektedirler. [HC] ve [CY] bu durumu şöyle ifade etmektedirler.

“Örneğin wolftime gibi silahlı ve adam öldürme sayısına göre bitip yeni bölüm seçmeli oyunlarda genelde parayla ilerlenebiliyor. Parası olmayan hemen ölüyor. Başlangıçta 1 TL gibi uygun fiyatlarla başlayıp artabiliyor. O yüzden mecburen alıyoruz”. [HC]

“Oyunlarda ilk başlarda tadımlık verilen birçok ayrıcalık ilerleyen aşamalarda bittiğinde elini cebine atma zamanı gelir ve elini cebine atmadan ilerlemenin yolları ya sağlam bir arkadaş gurubuyla oyun içinde fazla zaman geçirerek pazardan ya da oyundaki özel yaratıkları yakalayıp keserek item vesaire kazanmak ya da para ile bunları yapanlardan satın almaktır”. [CY]

Tablo 46. Ergenlerin İtem Alırken Para Ödeme Yöntemleri

		Kız	Erkek	Toplam
Kredi kartı	f	11	28	39
	%	22,9%	25,5%	24,7%
Paypal	f	5	10	15
	%	10,4%	9,1%	9,5%
Kontür	f	17	28	45
	%	35,4%	25,5%	28,5%
İnternet kafeden nakit para ile	f	5	27	32
	%	10,4%	24,5%	20,3%
Diğer	f	10	17	27
	%	20,8%	15,5%	17,1%
Toplam	f	48	110	158
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		5,173 ^a	4	,270

Ergenlerin cinsiyeti ile oyunlarda item alırken parayı ödeme yöntemleri arasında ilişki ($\chi^2=5.173$, $sd=4$, $p>0.05$) yoktur. İtem alırken en çok kullanılan ödeme yöntemleri kontör (%28,5) ve kredi kartı (%24,7)'dir (Tablo 46).

Tablo 47. Ergenlerin İtem ya da Karakter Satma Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Sattım	f	10	75	85
	%	5,2%	32,9%	20,2%
Satmadım	f	182	153	335
	%	94,8%	67,1%	79,8%
Toplam	f	192	228	420
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		49,494 ^a	1	,000

Ergenlerin cinsiyeti ile oyunda item ya da karakter satma arasında ilişki ($\chi^2=49,494$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %32,9'u, kızların %5,2'si oyunlarda item ya da karakter sattığını belirtmektedir (Tablo 47).

Bazı ergenlerin oyunda malzeme ve karakter sattıkları ve bu satıştan da kendilerine gelir elde ettikleri görülmektedir. [EB] ve [ÖB] bu durumu şöyle ifade etmişlerdir.

“Bir arkadaşımla belli bir seviyeye kadar geldik oyunda sonra başka birine sattık onu. Şifresini falan verdik[...] onu satabildik başkasına[...]” .[EB]

“Yan sınıfta olan arkadaşımla 3 ya da 4 yıldır wolf team oynuyorduk. Ülke 86. mı ne öyle bir derece yapmıştık. Onu sattık. Bin liraya falan satın aldılar”.[ÖB]

Ergenlerin cinsiyeti ile oyuna yatırdıkları paralardan dolayı pişmanlık yaşama arasında ilişki ($\chi^2=7.730$, $sd=1$, $p=0.005$) vardır. Erkeklerin %27,1'i, kızların %15,3'ü oyuna yatırdığı paralardan dolayı pişmanlık yaşadığını belirtmektedir (Tablo 48) .

Tablo 48. Oyuna Yatırdığı Paralardan Dolayı Pişmanlık Duyma Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Oldu	f	26	58	84
	%	15,3%	27,1%	21,9%
Olmadı	f	144	156	300
	%	84,7%	72,9%	78,1%
Toplam	f	170	214	384
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		7,730 ^a	1	,005

Bazı ergenlerin oyunda yaptıkları alışveriş sonrasında pişmanlık duydukları görülmektedir. Tablo 48 de görüldüğü gibi ergenlerin %21,9'u pişmanlık yaşadığını bulunmuştur. Özellikle de oyuna yatırılan para miktarı arttıkça kayıplar da büyümekte ve yaşanan üzüntü de artmaktadır. [AA] ve [EB] bu konuda şunları söylemiştir.

“Her soyulduğumda pişmandım. Gerçekten çok üzülüyordum[...]”[AA]

“Karakterim gerçekten çok iyi oldu. Sonra bir ay içinde aldığım itemler gitmeye başladı sonra elimdeki para uçtu diyebilirim. Çünkü oraya vereceğim parayı daha yararlı şeylere haralayabilirdim. Yani bir 600 -700 TL gitti. Düşündükçe çok pişmanlık yaşıyorum”. [EB]

Bazı ergenlerin ise oyunda harcadıkları paralardan dolayı pişmanlık yaşamadıkları ve eğlendikleri için paranın karşılığını aldıklarını belirtmişler. Tablo 37’de görüldüğü gibi ergenlerin % 78,1’i pişmanlık yaşamadığı bulunmuştur. [CY] bu konuda şunları söylemiştir:

“Hayır duymadım. Çünkü eğlenceli vakit geçirmeme yardımcı oldu. Yani sigara içmiyorum, alkol almıyorum ben de paramı buna veriyorum. Herkesin kendine göre bir eğlencesi vardır bu eğlenceye parasını yatırır diyorum ben de buna para veriyorum çok da vermiyorum diye düşünüyorum”. [CY]

Ergenlerin cinsiyeti ile oyuna (500 TL ve üzeri) büyük paralar yatıran arkadaşlarının olması arasında ilişki ($\chi^2=46.376$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %72,1’i, kızların %39,1’i oyuna büyük paralar yatıran arkadaşları olduğunu belirtmektedir (Tablo 49).

Tablo 49. Arkadaşları Oyuna 500 TL ve Üzeri Para Yatıranların Dağılımı

		Kız	Erkek	Toplam
Oldu	f	75	165	240
	%	39,1%	72,1%	57,0%
Olmadı	f	117	64	181
	%	60,9%	27,9%	43,0%
Toplam	f	192	229	421
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		46,376 ^a	1	,000

Tablo 49’de görüldüğü gibi ergenlerin %57,0’ının oyuna (500 TL ve Üzeri) para yatıran arkadaşlarının olduğu bulunmuştur. Bu bulgu çevrim içi oyunlarda harcanan para miktarının oldukça yüksek olduğunu düşündürmektedir.

Sonuç olarak çevrim içi oyunlarda para harcamanın yaygın bir davranış olduğu ve erkeklerin daha fazla para harcadığı bulunmuştur. Ergenler oyun için harcadıkları paraları eğlence ücreti olarak düşünmektedirler.

4.4. Çevrim içi Oyunlarda Güvenlik Sorunları

Ergenlerin çevrim içi oyun oynama esnasında yaşadıkları güvenlik sorunları ile ilgili sonuçlara baktığımızda çevrim içi oyunlarda birçok güvenlik sorunlarının yaşandığı bulunmuştur. Aynı zamanda ergenlerin oyunda ilerlemek ve başarı kazanmak amacıyla illegal yollara saptıkları da belirlenmiş, oyun kurallarına

uymama ve illegal davranışlar nedeniyle birçok ergenin oyunda yasaklı hale geldiği bulunmuştur. Aşağıdaki tablo ve alıntılarda bu yargıya ulaşmamızı sağlayan kanıtlar sunulmuştur(Tablo 50-54).

Tablo 50. Ergenlerin Oyun Karakterinin Çalınma Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Evet	f	27	91	118
	%	13,8%	39,2%	27,6%
Hayır	f	169	141	310
	%	86,2%	60,8%	72,4%
Toplam	f	196	232	428
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		34,457 ^a	1	,000

Ergenlerin %39,2'sinin oyun karakteri (char) çalınmıştır. Ergenlerin cinsiyeti ile oyun karakterinin (char) çalınması arasında ilişki ($\chi^2=34.457$, sd=1, p=0.000) vardır. Erkeklerin %39,2'si, kızların %13,8'i oyun karakterinin (char) çalındığını belirtmektedir (Tablo 50) .

Ergenler oyun karakterleri çalındığında yoğun üzüntü duymaktadırlar. Yaşanan üzüntü gerçek yaşamdaki kayıp duygusu gibi yaşanmaktadır.

“Para biriktirmişsin ama birden böyle gidiyor. Gerçek hayatta da soyulmak kötü bir şey, orada soyulunca üzülüyorsun”. [BT]

Ergenlerin cinsiyeti ile oyunda yasaklı olma (banlanma) arasında ilişki ($\chi^2=45.292$, sd=1, p=0.000) vardır. Erkeklerin %50,2'si, kızların %18,9'u oyunda yasaklı olduğunu (banlandığını) belirtmektedir (Tablo 51).

Tablo 51. Ergenlerin Oyunda Yasaklı Olma Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Evet	f	37	116	153
	%	18,9%	50,2%	35,8%
Hayır	f	159	115	274
	%	81,1%	49,8%	64,2%
Toplam	f	196	231	427
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		45,292 ^a	1	,000

Ergenlerin cinsiyeti ile oyunda hile vb. illegal yollara bulaşma arasında ilişki ($\chi^2=18.118$, sd=1, p=0.000) vardır. Erkeklerin %54,7'si, kızların %34,2'si oyunda

hile vb. illegal yollara bulaştığını belirtmektedir (Tablo 52). Bu sonuç, oyunda ilerlemek için erkeklerin kızlara göre daha fazla kural ihlali yaptığını göstermektedir.

Tablo 52. Oyunda Hile vb. İlegal Yollara Bulaşma Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Evet	f	67	127	194
	%	34,2%	54,7%	45,3%
Hayır	f	129	105	234
	%	65,8%	45,3%	54,7%
Toplam	f	196	232	428
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		18,118 ^a	1	,000

Ergenlerin cinsiyeti ile oyundaki karakterinin başkaları tarafından çalınmaması için (hacklenmemek için) önlem almaları arasında ilişki ($\chi^2=37.865$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %64,6'sı, kızların %34,7'si oyundaki karakterinin başkaları tarafından çalınmaması için (hacklenmemek için) önlem aldığını belirtmektedir (Tablo 53). Bu sonuç oyun karakterlerinin ergenlerin dünyasında ne denli önemli olduğunu işaret etmektedir.

Tablo 53. Oyun Karakterinin Çalınmaması İçin Önlem Alma Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Evet	f	68	148	216
	%	34,7%	64,6%	50,8%
Hayır	f	128	81	209
	%	65,3%	35,4%	49,2%
Toplam	f	196	229	425
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		37,865 ^a	1	,000

Ergenler çevrim içi oyundaki sahip oldukları karakterlere bağlılık duymakta ve onları kaybetmemek için çaba göstermektedirler. Ergenlerin yarısının oyun karakterinin çalınmaması için önlem alması bu durumun bir kanıtı niteliğindedir. Oyun karakterinin çalınmaması için çeşitli önlemler almaktadırlar. Anti virüs programı kullanmak, güvendikleri internet sitelerinden oyunları indirmek gibi önlemlerin yanı sıra farklı önlemler de almaktadırlar. Bazı ergenler bu durumu şöyle ifade etmişlerdir:

“Anti virüs programı kullanırım. Program olmayan bilgisayardan oyuna girmem”. [BT]

“Ben online oyunu indiriyorum ama güvendiğim yerlerden indiriyorum. Mesela bazı yerlere çalışan link koyuyorlar. Mesela bir oyunun linkini koyuyorlar o oyunu indirenler virüsle birlikte indiriyor senin bilgisayarını ele geçirmeye kadar gidebiliyor”. [MK]

“Başka bir bilgisayardan oyuna gireceksem trojan ve keyloggerlara yakalanmamak için kendi kendime email ile şifremini yollarım. Yolladığım şifremini oradan kopyalayıp öyle girerim oyuna. Böylece klavyeden tuşları kaydeden programlardan kurtulurum”. [EB]

Ergenlerin cinsiyeti ile bildikleri hack yöntemleri arasında ilişki ($\chi^2=47.599$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %45,9'u, kızların %14,7'si hack yöntemleri bildiğini belirtmektedir (Tablo 54).

Tablo 54. Ergenlerin Hack (Şifre Kırma) Yöntemleri Bilme Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Var	f	29	105	134
	%	14,7%	45,9%	31,5%
Yok	f	168	124	292
	%	85,3%	54,1%	68,5%
Toplam	f	197	229	426
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		47,599 ^a	1	,000

Sonuç olarak ergenlerin sık sık oyun karakterinin çalındığı, oyunda hızlı ilerlemek için yasal olmayan yollara başvurdukları bu nedenle de oyunda yasaklı hale gelebildikleri bulunmuştur. Ergenler oyun karakterini çaldırmamak için yoğun çaba sarf etmektedir. Aynı zamanda da ergenlerinin üçte birinin oyunda şifre kırma yöntemlerini bildiği bulunmuştur.

4.5. Çevrim içi Oyunlara Ailelerin Yaklaşımları

Araştırmanın ergenlerin çevrim içi oyun oynamalarına ailelerinin nasıl karşıladıkları ile ilgili amaçlarında yer alan beşinci amaçta ailelerin büyük bölümünün çocuklarının çevrim içi oyun oynadığını bildiği, üçte birinin fazla oynadığını düşündüğü, beşte birinden daha küçük bir grubun ise oyun oynamasını kısıtladığı bulunmuştur. Aynı zamanda süre kısıtlaması uygulayan ebeveynler arasında tutarlı olmayan yaklaşımlar sergilenmekte, özellikle anneler kural

uygulamakta zorlanmaktadırlar. Aşağıdaki tablo ve alıntılarda bu yargıya ulaşmamızı sağlayan kanıtlar sunulmuştur (Tablo 55-59).

Tablo 55. Ebeveynlerin Ergenlerin Çevrim İçi Oyun Oynadığını Bilme Düzeyleri

		Kız	Erkek	Toplam
Biliyor	f	178	214	392
	%	90,4%	93,4%	92,0%
Bilmiyor	f	19	15	34
	%	9,6%	6,6%	8,0%
Toplam	f	197	229	426
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		1,381 ^a	1	,240

Ergenlerin cinsiyeti ile ailelerinin oyun oynadığını bilmeleri arasında ilişki ($\chi^2=1.381$, $sd=1$, $p=0.000$) yoktur. Ergenlerin %92,0'ı çevrim içi oyun oynadığını ailesinin bildiğini belirtmektedir (Tablo 55).

Ergenlerin cinsiyeti ile ailelerinin oyunları çok fazla oynadıklarını düşünmeleri arasında ilişki ($\chi^2=41.699$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %47,6'sının, kızların %17,9'unun ailesi onların çevrim içi oyunları çok fazla oynadığını düşünmektedir (Tablo 56) .

Tablo 56. Ebeveynlerin Çevrim İçi Oyunları Fazla Oynadığını Düşünme Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Evet	f	35	109	144
	%	17,9%	47,6%	33,9%
Hayır	f	161	120	281
	%	82,1%	52,4%	66,1%
Toplam	f	196	229	425
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		41,699 ^a	1	,000

Ergenlerin cinsiyeti ile anne babalarının yaklaşımı arasında ilişki vardır. Cinsiyet ile "Çevrim içi oyunları oynama konusunda anne-babanızın yaklaşımı nasıldır?" sorusuna hiç çevrim içi oyun oynamamı istemiyorlar ($\chi^2=9.581$, $sd=1$, $p=0.002$), süre kısıtlaması uyguluyorlar ($\chi^2=4.765$, $sd=1$, $p=0.029$), bir şey demiyorlar ($\chi^2=10.849$, $sd=1$, $p=0.001$) cevaplarını vermek arasında ilişki vardır.

Tablo 57. Ebeveynlerin Çevrim İçi Oyunlara Yaklaşımı

		Kız	Erkek	Toplam	Kaykare	sd	p
Hiç çevrim içi oyun oynamamı istemiyorlar	f	6	25	31	9,581 ^a	1	,002
	%	3,0%	10,8%	7,2%			
Bazı oyunlara izin vermiyorlar.	f	9	11	20	,009 ^a	1	,923
	%	4,5%	4,7%	4,7%			
Paralı oyunlara izin vermiyorlar.	f	21	13	34	3,671 ^a	1	,055
	%	10,6%	5,6%	7,9%			
Süre kısıtlaması uyguluyorlar.	f	19	39	58	4,765 ^a	1	,029
	%	9,6%	16,8%	13,5%			
Derslerim bittikten sonra oynamama izin veriyorlar.	f	69	67	136	2,538 ^a	2	,281
	%	34,8%	29,0%	31,7%			
Bir şey demiyorlar	f	65	44	109	10,849 ^a	1	,001
	%	32,8%	19,0%	25,3%			
Bazen kızıyorlar	f	30	48	78	2,207 ^a	1	,137
	%	15,2%	20,7%	18,1%			

Erkeklerin anne-babası (%10,8) onların hiç çevrim içi oyun oynamamasını kızların anne-babasına (%3,0) göre daha fazla istemektedir. Erkeklerin anne-babası (%16,8) süre kısıtlamasını kızların anne-babasına (%9,6) göre daha fazla koymaktadır. Kızların anne-babasının (%32,8) onların çevrim içi oyun oynamasına bir şey dememe oranı erkeklerin anne-babasına (%19,0) göre daha fazladır. Genel olarak en fazla (%31,7) karşılaşılan yaklaşım dersleri bittikten sonra oynamaya izin vermektir (Tablo 57). Aileler açısından da çocuklarının dersleri önceliklidir. Aileler ders sonrası oyun oynamaya izin vermeye çalışmaktadırlar.

Ergenlerin cinsiyeti ile ailelerinin oyun oynamalarını engellemeye çalışması arasında ilişki ($\chi^2=16,085$, $sd=1$, $p=0.000$) vardır. Erkeklerin %23,0'ının, kızların %8,6'sının ailesi onların çevrim içi oyunları oynamasını engellemeye çalışmaktadır (Tablo 58).

Tablo 58. Ebeveynlerin Çevrim İçi Oyun Oynamayı Engelleme Durumları

		Kız	Erkek	Toplam
Evet	f	17	53	70
	%	8,6%	23,0%	16,4%
Hayır	f	180	177	357
	%	91,4%	77,0%	83,6%
Toplam	f	197	230	427
	%	100,0%	100,0%	100,0%
		Kaykare	sd	p
		16,085 ^a	1	,000

Ergenlerin çevrim içi oyunlarda vakit geçirmesine aileler farklı tepkiler vermektedirler. Bazı aileler oyun oynanmasına değil, okul sorumluluklarının aksatılması durumunda tepki göstermektedirler.

“Oyuna bir şey demiyorlar da çok oynadığım zaman kızıyorlar. Dersi falan bırakıp yarın iki tane sınavım var halen bilgisayarın başındaysam tabi ki kızıyorlar” [SY]

Bazı aileler ise çevrim içi oyunlarla ilgili bilgi sahibi olmamalarına rağmen çocuklarının oyun oynamasına tepki göstermektedir.

“[...]açıkçası benim ailem oyunun ne oyunu olduğunu bilmezler. Kalk şunun başından diyorlar tepki olarak”. [FY]

Bazı aileler ise çevrim içi oyunlarla ilgili kısıtlamaya gitmemektedirler. Bu durumun nedeni çocuklarında herhangi bir negatif değişime şahit olmamalarıdır.

“Benim annem de babam da beni biliyordu. Tepki göstermek de yoktu. Oynadığım oyunlarda benim davranışlarımı değiştirecek herhangi bir şey görmedikleri için herhangi bir sorun olmadı yani” [MK]

Ergenlerin çevrim içi oyun oynamaları karşısında ebeveynler farklı davranışlar sergilemektedirler. Anne babanın ortak kural anlayışını benimseyememesi ve ailede tutarsızlıkların yaşanması ergenlerin oyun oymama süresini artırmaktadır. Özellikle anneler kuralları daha kolaylıkla esnetebilmektedirler.

“[...]anneler genelde yufka yürekli olur. Babam evde olmadığım zamanlar annemi kandırırım vs. oynarım” [CY]

“[...]bir kere babam yasaklamıştı ama babam genelde evde olmuyordu gece çalışıyordu. Evde olduğu zamanda uyuyordu annemi de kandırıyordum güler yüzümle”. [AA]

“Biz bazen tartışıyoruz. Oyunun heyecanlı yerinde kalıyorum. Babam çok serttir bu konuda, babam diyordu kapat yemek yiyeceğiz, ben tamam baba geliyorum diyordum. 5 dakika geçiyor babam direk fişi çekiyordu o şekilde kapanıyordu. Babam sert bu konuda ama annem öyle değil[...].” [YB].

Bazı ebeveynlerin çocuklarına iyi model olamadıkları görülmektedir. Örneğin şiddet unsurları nedeniyle çocuğunun oynamasını istemediği bir oyunu kendileri oynayabilmektedirler. Bu durum ergenlerin kafasını karıştırmaktadır.

“[...]silahlı oyunlara kızıyorlar. Kanlı falan sevmiyorlar ama benim babam da ps1 de bir oyun vardı kılıçlı falan babamda ona çok sarmıştı, o da oynuyordu[...]” .[BT]

Bazı ebeveynler çocuklarının çevrim içi oyunlar oynaması karşısında sınırlamalar getirmektedirler. Bu kısıtlamalar Bilgisayarı, modemi, elektrik kablosunu saklamak gibi fiziksel kısıtlamalar türündendir.

“[...]bilgisayarın kablosunu saklıyorlardı” .[AA]

“[...]benim annem şu an kısıtladı direk bilgisayarı götürdü evden kısıtlaması bu çünkü [...]” .[BO]

Ebeveyn tarafından oyuna girmesi kısıtlanan bazı ergenler oyuna girmek için yeni çareler üretmektedirler. Bu durum oyunun ergenler tarafından ne kadar cazip olduğunu göstermektedir.

“[...]10. Sınıfta modemi almıştı bir keresinde gizlice yeni bir modem almıştım çok etkilemedi şimdi bilgisayarı götürdü[...]” .[EB]

Ebeveynler çocuklarının okul başarısının düşmesinden endişe etmektedirler. Çevrim içi oyunların okul başarısını etkilememesi için okul zamanlarında oyun oynamayı yasaklamaktadırlar.

“[...]valla beni epey bir süre kısıtlamışlardı. İlkokuldan lise 2 ye kadar sanırım. 5 yıla yakın okul zamanı oynayamıyordum” .[HC]

“[...]bana ailem genelde sınırlamalar koyuyor. Özellikle kışın, yani okul olduğu zamanlarda ciddi kısıtlamalar getirilebiliyor” .[YE]

Bazı ebeveynler ise okulun olduğu hafta içi yerine hafta sonları çevrim içi oyun oynamaya izin vermektedirler.

“Bana haftada bir gün veriyorlar ya cumartesi ya Pazar ama istediğim kadar oynuyorum ona da bir şey demiyorlar” .[MK]

Ebeveynler fiziksel kısıtlamalara gitmelerine karşın, çocuklarıyla çevrim içi oyunları neden kısıtladıkları hakkında yeterince konuşamamaktadırlar. Bu durum ise ergenlerin tepkisini çekmektedir.

“Genellikle babalar koyuyor yasağı ama sonuçta çocuksunuz oynama ihtiyacı duyuyorsunuz, eğlenmek istiyorsunuz ve bu kurallar size saçma geliyor. Sizde bu kuralları delmeye çalışıyorsunuz”. [EB]

Ergenler çevrim içi oyunlarda ebeveynlerin getirdiği kısıtlamaları saçma bulmakta, kendileri istemedikleri sürece kısıtlamaların işe yaramayacağını düşünmektedirler. Çevrim içi oyunlara sınır getirilirken kendi fikirlerinin de alınmasını istemektedirler. Bazı ergenler görüşlerini aşağıdaki cümlelerle dile getirmişlerdir:

“[...]zaten gerekli zamanlarda bilgisayarı hayatımdan da çıkarabilirim ama kısıtlamalar ne kadar olursa olsun ben kendim koyduğum kurallar çerçevesinde oynuyorum. Biz istemediğimiz sürece kısıtlamalar işe yaramaz”. [AA]

“[...]ben kendimi istediğim zaman kısıtlayabilirim velilerimiz ya bunu anlamıyor yâda bağımlı olduğumuzu düşünüyorlar”. [BD]

“[...]onların engellemesinden çok kendi engellememiz önemli bence. Çünkü onlar ne kadar engellerse engellesin mesela benden bilgisayarı alıyorlar ben okul çıkışı playstation oynamaya gidebiliyorum onlara haber vermeden. Önemli olan kendimizin ne kadar istekli olup olmadığı, bilincinde olup olmadığımız önemli bence”. [BB]

Ergenler çevrim içi oyunları uzun süre oynamanın yaşamlarındaki dengeyi bozduğunu gördüklerinde kendi öğrenmeleri sonucunda oyunlara kısıtlama getirmeleri daha çok işlerine yaramaktadır. Yaptıkları davranışın sonucunu kendisi gören öğrenci davranışı üzerinde kontrol sağlamaya çalışmaktadır.

“Bende bir ara çok oynuyordum. Annem babam zorla alıyordu beni oyunun başından. Bir sürü oyun vardı. Birine bir saat öyle gidip akşama kadar oynuyordum ondan sonra baktım sınavlar düşüyor. Kendim bunu bilincinde oldum. Günde 3 saat oynuyorsam bunun 1 saatini derse vermeğe başladım, bir de sürekli oynayınca insan sıkılmaya başlıyor[...] ama bu sıkılma herkeste olmuyor herhalde”. [HC]

Anne-babanın çevrim içi oyunları oynamayı engelleme yöntemi ile cinsiyet arasında ilişki yoktur. Genel olarak anne-babanın en fazla kullandığı engelleme yöntemleri (%14,7) interneti kapatma (%14,7) ve bilgisayarı/cep telefonunu/ oyun konsolunu elinden almadır (%14,7) (Tablo 59) .

Tablo 59. Ebeveynlerin Oyun Oynamayı Engellemek İçin Kullandıkları Yöntemler

		Kız	Erkek	Toplam	Kaykare	sd	p
Klavyeyi, Mouse'u saklıyor	f	7	10	17	,169 ^a	1	,681
	%	3,5%	4,3%	4,0%			
İnterneti kapatıyor	f	28	35	63	,076 ^a	1	,782
	%	14,1%	15,1%	14,7%			
Bilgisayarı/Cep telefonumu/ oyun konsolunu elimden alıyor	f	25	38	63	1,203 ^a	1	,273
	%	12,6%	16,4%	14,7%			
İnternet kafeye gitmemi engelliyor	f	3	11	14	3,530 ^a	1	,060
	%	1,5%	4,7%	3,3%			

Sonuç olarak ergenlerin %92,0'ının ailesi çocuklarının çevrim içi oyun oynadığını bilmektedir. %33.9'unun ailesi çocuklarının çevrim içi oyunları çok fazla oynadığını düşünmektedir. Aileler açısından çocuklarının dersleri önceliklidir. Genel olarak en fazla karşılaşılan yaklaşım dersleri bittikten sonra oynamaya izin vermektir. %16.4'ünün ailesi çocuklarının çevrim içi oyunları oynamasını engellemeye çalışmaktadır. Genel olarak anne-babanın en fazla kullandığı engelleme yöntemleri interneti kapatma ve bilgisayarı/cep telefonunu/ oyun konsolunu elinden almadır. Kısıtlama uygulayan ebeveynler arasında tutarlı olmayan yaklaşımlar sergilendiği özellikle annelerin kural uygulamakta zorlandıkları, kısıtlamalarda yeterli açıklamanın yapılmadığı bulunmuştur.

4.6. Ergenlerin Oyunların Şiddete Yönlendirmesi Ve Oyun Bağımlılığıyla İlgili Düşünceleri

Ergenlerin çevrim içi oyunlar ve şiddet konusundaki görüşleri incelendiğinde ergenlerin oyundaki şiddet öğelerinin yaşa göre farklı algılanabileceği ve bazı kişilerde saldırganlığa dönüşebildiğini düşündükleri ancak çevrim içi oyunların kendilerinde şiddete neden olduğu görüşüne katılmadıkları bulunmuştur. Aşağıdaki alıntılarda bu yargıya ulaşmamızı sağlayan kanıtlar sunulmuştur:

Ergenler çevrim içi oyunların kendilerinde şiddete neden olduğu görüşüne katılmamaktadırlar.

“[...]beni etkilemiyor. Küçüklüğümde beri oynuyorum bir etkisini görmedim”. [BB]

“[...] ben küçüklükten beri oynuyorum ben de hiçbir etki yapmadı”. [MK]

“[...]beni etkilemiyor”. [EB]

“[...]yok gerçek hayata yansımıyor onlar orada kalıyor”. [ÖÇ]

“[...] aklı başında bir insanım ben kontrol edebiliyorum kendimi”. [HC]

“[...]o anı yaşıyorsunuz. Ama gerçek hayata dönüşte böyle birini bıçaklayayım diye bir düşünce olmuyor”. [FÇ]

Bazı ergenlerin ise oyundan etkilenebildikleri görülmektedir.

“ [...] kuzenimde oynuyor mesela, Amerikan güreşi oynuyor onları yapmaya çalışıyor”. [CY]

“[...]yazlıkta bir arkadaşım vardı o mesela GTA oynuyor. Arada bana vurmaya falan çalışıyor baya bir etkileniyor olaydan kendisini gta daymış gibi hissediyor”. [YB]

Ergenler oyundaki şiddet öğelerinin yaşa göre farklı algılanabileceğini ve bazı kişilerde saldırganlığa dönüşebildiğini düşünmektedirler.

“Bence sağlıklı bir bireyin etkilenmemesi gerekiyor. Yaşı bence önemli, ben etkilenmiyorum kesin onu söyleyebilirim”. [MK]

“Sadece küçük yaşlarda oluyor. Çünkü küçük yaştaki çocuklar birçok şeyin farkında olmuyor, ama belli bir yaşa geldiğinde fark ediliyor” [...] [EB]

“Bence oyunun şiddet üzerindeki rolü yaşa göre değişir. Çok küçük bir çocuğa savaş oyunlarını oynatırsan ondan sonra o çocuk arkadaşlarıyla hadi beyler oyundaki gibi birbirimize şey yapalım işte ölümcül tekme nasıl yapıyordu falan öyle şeyler vardır tek vuruşla öldürme hamleleri vardır artık çocuk onları yapmaya çalışır”. [BB]

Ergenler oyunda yaşananların oyunda kaldığını, oyunda yaşananların kurgusal şiddeti yansıttığını ifade etmişlerdir. Oyunlardaki amacın birine zarar vermek değil, eğlence amaçlı mücadeleler olduğu görülmektedir.

“[...] sağlıklı bir bireyin etkilenmemesi gerekiyor. Mesela bir oyun oynadım orada her türlü şey var. Mesela benzin bidonunu döküp kediyi yakabiliyordun veya makas falan atılabiliyordun. Bazukanın içinden köpek falan atıyordun ama beni hiçbir şekilde etkilemedi. [...]” [HC]

“şiddet eğilimim yoktur da ufak tefek hareketleri denediğim olmuştur mesela call of duty de mesela orada bir bölüm vardır uzaktan bir çete liderini vuruyorsun mesela bazen arkadaşlarla yalnız kaldığımızda elimizle onu gerçekleştirmeye çalışıyorduk. Komik oluyordu eğlenmek amacıyla[...]” [SY]

“Daha çok küçük yaşlarda oluyor bu tarz şeyler. Çünkü bir yaşa geldikten sonra o oyunun sadece bir oyun olduğunu, gerçek olmadığını biliyorsunuz sonuçta bu bir oyun, gerçek değil ve gerçek zamanda uygulamak çok mantıksız. Siz bunu eğlence amaçlı yapıyorsunuz ve gerçeğininim insanlara zarar vereceğini bilmelisiniz” [YE]

Çevrim içi oyun oynama esnasında kazanmak ve kaybetmek arasında yaşanan gerilim sonucunda oyuncular bazen sinirlenebilmektedirler. Ancak bu durum oynanan maçın heyecanı çerçevesinde tüm oyun ve sportif karşılaşmalarda yaşanan duygunun benzeridir. Oyuncuda kısa süreli tepkilere neden olmaktadır. [HC] bu konuda şunları söylemektedir:

“Bence oyunlar şiddet içermiyor ama doğru oyunları oynadığınız zaman. Ben kendi yaptığım hatalardan dolayı hiçbir zaman öyle öfkelenmedim ama başkalarının da sizin oynadığınız oyuna etkisi olduğu için onların hatalarına sinirlendiğim oldu ama günlük yaşamıma hiç yansıtmadım” [ÖÇ]

“Oynadığınız oyun takım oyunu onların yaptıkları şeyler size de yansıyor. Orada elinden gelenin en iyisini yapıyorsunuz. Sizin takımınızdaki kişi öyle yapmıyor, oyununuzu mahvedebiliyor. İnsan sinirlenebiliyor. Mesela oyundan kalktıktan sonra böyle bir durumla karşılaşmışsam cidden sinirli olabiliyorum daha sonra bunun sadece bir oyun olduğunu sadece eğlence için oynadığımı düşünüyorum. Böyle bunu üzerimden atabiliyorum ama oyunu devam ederken gerçekten sinirli olabiliyorum bazen[...]” [HC]

Ergenler çevrim içi oyunlarda eğlenmek amacıyla oyun oynamaktadırlar ve oyunda yaşananların oyunda kalması gerektiğini düşünmektedirler. Oyun esnasında yaşanan gerilim ve heyecansal tepkilerin uzun süreli olmadığını belirtmektedirler.

“[...]oyun oyunda kalır. Genel yaşantımı etkilemez”. [EB]

“[...]sonuçta bu bir oyun, eğlenmek amaçlı oynuyoruz. Etkileri olmuyor”.
[CY]

Bazı ergenler ise oyunu çok ciddiye alanların da olabildiğini belirtmişlerdir.

“[...]oyunu abartıp bir namus meselesi gibi ciddiye alanlar var. Adı üstünde bu bir oyun, sadece zaman geçirmek ve eğlence amaçlı”. [AA]

Sonuç olarak ergenler oyundaki şiddet öğelerinin yaşa göre farklı algılanabileceğini, küçük yaşlardaki çocukların etkilenebileceğini ancak oyunların kendilerinde herhangi bir şiddet davranışına neden olmadığını düşünmektedirler. Oyunlardaki amacın birine zarar vermek değil, eğlence amaçlı mücadeleler olduğu görülmektedir. Ergenlerin çevrim içi oyunları eğlenmek amacıyla oynadıkları, çevrim içi oyunlardaki mücadele esnasında oyunun heyecanı ile bazen kızgınlık tepkileri yaşadıkları, ancak bu durumun oynanan maçın heyecanı çerçevesinde tüm oyun ve sportif karşılaşmalarda yaşanan gerilimin benzeri olduğu, oyuncuda kısa süreli tepkilere neden olabilmesine karşın oyun esnasında yaşanan gerilim ve heyecansal tepkilerin uzun süreli olmadığı bulunmuştur.

Ergenlerin oyun bağımlılığı konusundaki görüşleri incelendiğinde çevrim içi oyunları oynayan ergenlerin oyun bağımlılığı konusunda endişe duydukları, ancak bağımlılığın yaygınlığının yüksek oranda olmadığı bulunmuştur. Aşağıdaki alıntılarda bu yargıya ulaşmamızı sağlayan kanıtlar sunulmuştur.

Ergenler oyunların bağımlılık yaratabileceğini düşünmektedirler. Bu duruma sebep olarak oyunların ilerlemeye dayalı olarak kazanılan ödül ve itemlerin kaybedilmek istenmemesi ve oyun içinde kazanılan sosyal popülaritenin cazip gelmesi gösterilmektedir. [FY] bu konuda şunları söylemektedir:

“Oyunlar genellikle bağımlılık yapabilir. Çünkü oynanan oyunlar genellikle geliştirmeye dayalı oyunlar oluyor ve siz geliştikçe oyundan daha fazla zevk almaya başlıyorsunuz. Ve bir yerden sonra daha fazla zaman harcamaya başlıyorsunuz[...] bu da bağımlıya yol açabiliyor”. [FY]

[BT] ise oyunlarda elde edilen sosyal kazancın önemine dikkat çekmektedir.

“[...]senin leveline göre insanlar orada sana saygı gösteriyorlarsa sen de daha fazla zaman harcayıp 83 level olmaya çalışabilirsin[...] insanların oyundaki karakterini ne kadar önemseydiğine bağlı[...]”. [BT]

Bir diğer öğrenci ise oyun içinde harcanan paranın bağımlılık için önemli bir gösterge olabileceğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Bende öyle bir şey olmadı ama bağımlı olanlar elbet var. Yani oyuna araba parası veriyorsa bağımlıdır büyük ihtimalle[...]”. [BD]

Ergenler arasında bağımlılık kavramının sıklıkla kullanıldığı ancak bahsettikleri bağımlılık tanımının patolojik bir bağımlılığı tanımlamaktan çok oyuna olan ilgi ya da düşkünlük olarak kullanmakta oldukları görülmektedir. Günde 1 saat oyun oynamasına karşın kendisinin bağımlı olduğunu düşünen kişilerin bulunması bu durumun göstergesidir.

“Ben bir ara bağımlı olduğumu düşünmeye başladım. Çünkü neredeyse her gün 1 saate yakın oyun oynuyordum”. [FY]

Bazı ergenler ise oyunların tümünün bağımlılık yapmadığını bazı türlerin bağımlılık yapabileceğini düşünmektedir.

“Her oyun bağımlılık yapmaz bence bazıları yapıyor ama bazıları yapmıyor”.

Bazı ergenler ise oyuna yeni başladıklarında uzun süreler oynadıklarını ancak zamanla oyun süresinin azaldığını belirtmektedirler. Yine bağımlılık olarak tanımladıkları şeyin gerçek bir oyun bağımlılığından ziyade, aslında başlangıçtaki yoğun merak ve hoşlanma duygusunun bir yansıması olarak düşünülebilir.

Benim hoşuma giden her oyun bağımlılık yapıyor bende. Sevmediğimde sıkılıp bırakıyorum ama çok sevdiysem o oyun bağımlılık yapıyor bende. Günde 3-4 saat oynadığım bile oluyor...bir şey yaparken aklıma hep o geliyor acaba bir sonrakinde ne olacak nasıl bitecek diye...sonra sıkılınca zaten oynamak bile istemiyorum o oyunu[...]”. [BB]

“Yeni bir oyuna başladığım zaman 3- 4 saat kesin oynarım [...]çünkü oyunu kavramaya çalışırım nasıl yapıldığını öğrendikten sonra azaltarak oynarım daha eğlenceli oluyor benim için. Bağımlılık yapıyor bence ama siz bunun farkına vardığınız zaman bağımlılıktan çıkıyorsunuz”. [EB]

Bazı ergenler ise çevrim içi oyunların kendilerinde bağımlılık yapmadığını bunun nedeninin ise bilinçli ve sınırlı kullanım çerçevesinde gerçekleştiğini düşünmektedirler. BT bu konuda şöyle demektedir:

“[...]ben şahsen bağımlılık yaptığını düşünmüyorum kendi bilincimle oynuyorum zaten bu oyunu. Oyun oynamak o kadar da önemli değil benim için sadece eğlenmek için oynuyorum oyunu. Mesela benim iki hafta bilgisayarım bozuktu, oynamadım. Onun dışında bağımlılık istediğin zaman bırakmamak onsuz yaşayamamaktır ama ben onsuz da yaşayabilirim sadece bir eğlence aracı olarak kullanıyorum, derslerim de çok iyi[...]” [BT]

Sonuç olarak ergenlerin oyun bağımlılığı konusunda endişe duydukları, bu duruma sebep olarak oyunlarda ilerlemeye dayalı olarak kazanılan ödül ve itemlerin kaybedilmek istenmemesi, oyun içinde kazanılan sosyal popülaritenin cazip gelmesi ve oyun içinde harcanan paranın bağımlılık için önemli göstergeler olabileceğini düşündükleri bulunmuştur. Ergenler arasında bağımlılık kavramının sıklıkla kullanıldığı ancak bahsettikleri bağımlılık tanımının patolojik bir bağımlılığı tanımlamaktan çok oyuna olan ilgi ya da düşkünlük olarak kullanmakta oldukları bulunmuştur. Bazı ergenler ise çevrim içi oyunların kendilerinde bağımlılık yapmadığını bunun nedeninin ise bilinçli ve sınırlı kullanım çerçevesinde gerçekleştiğini düşünmektedirler.

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma

Oyun insan yaşamının her evresinde ve tarihin her döneminde yaşamın önemli bir parçası olmuştur. Oyun oynamak çocuk ve ergenler açısından hayati derecede önemli bir ihtiyaçtır. Aynı zamanda oyun çocuğun hem özgürlüğü hem de hakkıdır. Ancak hızlı kentleşme, sınırlayıcı okul ortamı ve sınav odaklı eğitim sistemi nedeniyle çocuk ve ergenler oyun ihtiyacını karşılamakta zorlanmaktadır. Çocuklar oyun oynamanın en doğal mekânı olan anaokullarında bile artık yeterince oyun oynama fırsatını bulamamaktadırlar (Tuğrul, 2006).

Hızlı kentleşme ile birlikte büyük şehirlerde çocukların özgürce oyun oynayabilecekleri oyun alanları oldukça daralmıştır. Gelişmiş ülkelerde kişi başına 2–5 m² çocuk oyun alanı düşmesine karşın ülkemizde imar planlarında çocuk oyunları için yeterli alan bırakılmasına rağmen uygulamada buna dikkat edilmemektedir (Yılmaz ve Bulut, 2002). Yılmaz ve Bulut imar planlarında belirlenen oyun alanlarının daha sonra yerel yönetimler tarafından yeniden konut alanı olarak kullanıldığını belirtmektedir. Bu durumda yerel yönetimler tarafından çocuk ve gençlerin oyun oynama ihtiyacının gözetildiğini söylemek mümkün değildir. Zamanlarının büyük bir bölümünü geçirdikleri okul ortamı ergenlerin yaşamında oldukça önemlidir. Özellikle okul eğitimlerinde gençlerin ilgi ve ihtiyaçlarını dikkate almadan, kısıtlı sürelerde, sınıf ortamında hareketsiz olarak ergenleri sınırlandıran, hareket serbestliği tanımayan eğitim ortamları ergenleri kısıtlamaktadır. Rousseau, Pestalozzi, Frobel ve Tolstoy gibi düşünürler çocuğu merkeze alan “özgür eğitim” modelleri geliştirmişlerdir. Ülkemizde de Satı Bey, İsmail Hakkı Baltacıoğlu, Selim Sırrı Tarcan, İsmail Hakkı Tonguç gibi eğitimciler bu düşünceden etkilenerek okul ortamını özgürleştirmeye çabalamışlardır. Ancak Erdoğan öğretmen ve öğretim konularında bir takım değişiklikler olsa da bugün hala çocuğu merkeze alan, hayatla iç içe, yaparak ve yaşayarak öğrenmeye dayalı olan bu yeni okul düşüncesinin tam olarak yerleşmediğini ifade etmektedir (irfanerdogan.com.tr). Dolayısıyla sınıf ortamında kısıtlanan ve tek yönlü olarak

öğretmenden ders dinleyerek bilgi yüklenen ergenler okul ortamında yeterince özgür hareket edememektedirler.

Ergenlerin günlük yaşamında çevrim içi oyunlara yönelmesinde Türkiye'deki sınav odaklı eğitim sisteminin de önemli düzeyde etkisi vardır. Türkiye'deki eğitim çalışmaları daha çok sınav odaklı yapılmaktadır. Ergenlerin en önemli hedefleri TEOG ve YGS/LYS gibi sınavlarda başarılı olmak haline gelmiştir. Sınav odaklı çalışmalar nedeniyle ergenler okul, dersane etüd merkezi ve özel dersler arasında savrulmakta ve kendileri için ayırabilecekleri boş zamanları bulamamaktadırlar. Arkadaşlarıyla boş vakitlerinde bir araya gelemeyen ve uzun süreli bir aktiviteye katılamayan ergenler çevrim içi oyunlarda kısa sürelerde de olsa, arkadaşlarıyla mekânsal sınırlara takılmadan oyun oynayabilme fırsatı bulabilmektedirler.

Sınav odaklı eğitim sisteminin beraberinde getirdiği diğer bir problem de ergenlerin fiziksel ve ruhsal gelişiminde hayati önemi olan, ergenlerin kendilerini gösterebilecekleri, kazandıkları başarılarını paylaşabilecekleri ve çeşitli turnuva ve yarışmalarda başkalarıyla boy ölçüşerek onlara meydan okuyabilecekleri ve özgüvenlerini arttırabilecekleri resim, spor, müzik gibi etkinliklere ayrılan zaman ve verilen önemin azalmış olmasıdır. (Tuğrul ve Metin, 2006) Aynı şekilde öğrenci velileri de sınav başarısını öncelikli tutmakta ve çocuğunun akademik başarısının düşmesi endişesiyle sanatsal ve sportif etkinliklere katılmasına isteksiz kalmaktadır. Okullarda beden eğitimi derslerinin yapılmasına izin veren Emrullah Efendi, mesleğin ilk öğretmenlerinden Ethem Nejat ve yurt dışına beden eğitimi için gönderilen Selim Sırrı Tarcan beden eğitimi ve sporun insan gelişimi üzerinde ne kadar önemli olduğu düşüncesiyle beden eğitimi derslerini yaygınlaştırmaya çabalamışlardır. İbrahim Aleattin Gövsa ise estetik eğitim konusunda uyarılarda bulunmuştur (Binbaşoğlu, 2009). Bugün gelinen noktada ise beden eğitimi, resim ve müzik gibi derslerin saatleri azaltılmakta ve bu dersler gerek veliler, gerekse eğitim sistemi tarafından sınav başarısına katkı sağlamadıkları için önemsiz görülmektedirler.

Gerek hızlı kentleşmeyle birlikte şehirlerde çocuk ve gençlerin özgürce oyun oynayabilecekleri alanların yok olması, gerekse öğrencinin özgürlüğüne izin vermeyen sınav odaklı eğitim sistemi ergenlerin oyun ihtiyacını azaltmamış sadece farklı platformlarda oyun oynama davranışına yönlendirmiştir. Geçmişte oyun

parklarında ve sokaklarda arkadaşlarla birlikte gerçekleştirilen oyunlar, günümüzde evlerde, internet kafelerde ve mobil telefonlar sayesinde yaşamın her alanında gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline gelmiştir. Aynı zamanda çocuklarının ev dışında güvenliğinden endişe duyan ebeveynler için de çocuğunun evde oyun oynaması cazip gelmektedir. Türkiye’de yapılan bir çalışmada ebeveynlerin yüzde 83’ü güvenlik endişesi nedeniyle çocuklarının dışarıda oynamasına izin vermemektedir (Singer ve Singer, 2013). Bu nedenle ergenlere evde çevrim içi oyun oynamaktan başka oyun oynama fırsatı kalmamaktadır.

Çevrim içi oyunlar büyük şehirlerdeki ergenlerin mekânsal ve fiziksel sınırları aşarak aynı oyun platformunda buluşma fırsatı sağlamıştır. Çevrim içi oyunlardaki gençler oyun oynamak için katlanılması gereken birçok sıkıntıya katlanmadan oyun oynayabilmektedir. Oyun oynamak için uygun kıyafeti giymek, evden çıkarak arkadaşlarıyla buluşacağı oyun mekânına gitmek, oyun oynarken üşümek terlemek, fiziksel risklere maruz kalmak gibi birçok zorluk çevrim içi oyunlarda gerekli değildir. Oyuncular evinin ya da internet kafe gibi kapalı ve konforlu bir ortamda oyun oynamakta, sıcak ve soğuk havalardan etkilenmeden arkadaşlarıyla buluşarak oyun oynayabilmektedir. Ancak ülkemizde bugüne kadar yapılan çalışmalarda bu gerçekler göz önüne alınmamış, çevrim içi oyunlara dışarıdan bakılmış ve çocuk ya da ergenin oyun oynama davranışı incelenmeye çalışılmıştır. Bu çalışmanın genel perspektifi ise Rousseau’nun çocuktan hareket etme düşüncesine paralel olarak ergenden hareketle çevrim içi oyun deneyimini anlama çabasıdır. Çocuk ve ergenlerin oyun oynama hak ve ihtiyacının görmezden gelindiği bir bakışla çevrim içi oyunların anlaşılması mümkün değildir. Bu bakış çevrim içi oyunları var olan birçok sorunun nedeni olarak göstermektedir. Oysa çevrim içi oyunları sebep olarak görmek olası sorunlarda buz dağının altını görememek anlamına gelmektedir.

Çevrim içi oyunlar konusu ebeveynleri tedirgin etmektedir. Bu tedirginliğin en önemli nedeni televizyon radyo gibi ana akım medya araçlarında çevrim içi oyunlarla ilgili yapılan haberlerdir. Ana akım medya araçları çevrim içi oyunlardaki şiddet olaylarına gereğinden fazla ilgi göstermekte, yaygın rastlanan şiddet ve bağımlılık olayları yerine ender olarak ortaya çıkan olumsuz çevrim içi olayları tekrarlayıcı biçimde gündemine almaktadır. Bu durumun ilk nedeni bu tür haberlerin çevrim içi oyunlara karşı var olan toplumsal korkuları uyarmasıdır. Bu sayede

çevrim içi oyunlara dair yaşanan sorunlar medyada hemen kendisine yer bulmakta ve günlerce aynı konu etrafında gündem yaratılmakta, yaşanan sorun toplumsal hafızaya işlenerek korkutucu bir koşullanma yapılmaktadır. Toplumun yoğun ilgisini çeken bu haberler medya kuruluşlarına önemli oranda izlenme oranları ve kazançlar getirmektedir.

Tok (1998)'a göre korkmak son derece doğal bir davranıştır ve insan yaşamının sürdürülebilmesi için gereklidir. İnsan, her şeyden önce, bilmediği açıklayamadığı ya da anlayamadığı şeylerden korkar. İlk insanların yıldırımdan, ateşten vahşi hayvanlardan korkmasının temel nedeni de budur. Cüceloğlu (1998)'na göre karanlıktan, yıldırımdan, vahşi hayvanlardan vb. korkan insan, onlara ilişkin bilgilerini arttırdıkça bilinmeyenden kaynaklanan bu korkularını da yenebilme olanağına kavuşmuştur.

Erdoğan (2011) 'Eski, eski değildir, yeni için eskiye bakmak lazım' demektedir. Erdoğan' ı izleyerek bir durum değerlendirmesi yaptığımızda çevrim içi oyunlarla ilgili duyulan toplumsal korkunun yeni bir durum olmadığı, daha önceki dönemlerde de toplumu derinden etkileyen yenilikler karşısında büyük endişeler duyulduğu görülmektedir. 16. yy' da Osmanlı topraklarına giren yabancı bir madde olan kahve de başlangıçta tıbbi açıdan zararlı olarak algılanmış ve kahve içimini yasaklamak için fetvalar verilmiştir (Açıkgöz,1999). Elkind, (2011)'e göre daha önce de çizgi romanlar, ucuz heyecanlı romanlar, radyo, filmler, televizyon ve rock'ın roll tarzı müzik de ilk başta gençleri yozlaştırmakla suçlanmıştı (Elkind, 2011, s.62).

Çevrim içi oyunlar öncesinde toplumu derinden etkileyen olgu televizyonun yaygınlaşmasıdır. 1950'li yıllarda hayatımıza giren televizyon karşısında da insanlar büyük endişeler yaşamışlardır. Uzun süre televizyon izlenmesi ve şiddet sahnelerinin görüntülenmesi karşısında toplumsal endişeler artmıştır. Trend (2007) bu durumun televizyona özgü olmadığını romanlar, tiyatrolar, filmler, radyolar ve benzerleri için duyulan kaygıların televizyona miras kaldığını belirtmektedir. Tüm yeniliklerde olduğu gibi televizyona da bir süre sonra insanlar alışarak korkularını zamanla azaltmışlardır. Şimdilerde önce duyulan endişeler çevrim içi oyunlara miras kalmıştır. Elkind (2011) bu durumu 'Hiçbirimiz anababamız, arkadaşlarımız veya hatta eşlerimiz tam olarak aynı filmleri sevmeyiz. Ancak konu çocuklarımız ve filmler, televizyon veya bilgisayar oyunları olduğunda, bunların bütün genç insanlar

üzerinde aynı etkiyi yarattığını düşünme eğilimindeyizdir' şeklinde ifade etmiştir. Kaygıların bir bölümü oyunların şiddete neden olacağı bir diğeri sosyal yaşamını kısıtlama ve oyun bağımlılığına neden olma şeklindedir.

Çevrim içi oyunları oynamanın şiddet davranışına neden olup olmayacağı konusunda alan yazında farklı görüşler bulunmaktadır. Konuyu açıklamak üzere ortaya atılan kuramlar birbiriyle çelişmekte, yapılan araştırmalar ve alan araştırmacıları arasında görüş birliğine varılamamaktadır (Anderson ve Bushman, 2001; Anderson ve Dill, 2000; Bilgi, 2005; Bushman ve Huesmann, 2006; Durkin ve Barber, 2002; Ferguson, 2007; Frölich J, Lehmkuhl G, Döpfner M., 2009; Kars, 2010; Rosas ve ark., 2003). Bazı araştırmalarda çevrim içi oyunlar ve şiddet davranışları arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu saptanmıştır (Anderson ve Bushman, 2001; Anderson ve Dill, 2000; Erşan, Süer ve Alcı, 2012; Evcin, 2010; Frölich J, Lehmkuhl G, Döpfner M., 2009; Kıran, 2011; Yükselgün, 2008; Ulusoy, 2008). Bazı araştırma sonuçlarına göre ise çevrim içi oyunlar ve saldırganlık davranışı arasında ilişki bulunmamaktadır (Ferguson, 2007; Ferguson, 2013). Bazı araştırmacılar ise çevrim içi oyun oynamanın saldırganlık ve suç eğilimini azalttığını bulmuşlardır (Cunningham, S., Engelstätter, B., ve Ward, M., 2011).

Araştırmanın bulguları incelendiğinde çevrim içi oyunların ergenlerin şiddet davranışına neden olmadığını ancak küçük yaşlardaki oyuncuların bu durumdan etkilenebildiğini düşündükleri bulunmuştur. Bu bulgu ülkemizde yapılan birçok çalışmanın (Erşan, Süer ve Alcı, 2012; Evcin, 2010; Yükselgün, 2008; Ulusoy, 2008) bulgularıyla uyumsuzdur. Ancak Kıran (2011) tarafından yapılan araştırma sonuçlarıyla benzer doğrultudadır. Kıran tarafından yapılan çalışmada katılımcıların büyük çoğunluğu (%71,6) oyunların hayatları üzerindeki etkileriyle ilgili olarak ilişkilerinde herhangi bir değişikliğe neden olmadığını ifade etmişlerdir. Bilgisayar oyunları yüzünden daha saldırgan olmaya başladığını belirtenlerin oranı ise (%2,6) oldukça düşük bulunmuştur. Sonuçta ergenlerin oyundaki amacının birini öldürmek değil, maçı kazanmak için hedefleri yakalamak olduğu bulunmuştur. Bu sonuç çevrim içi oyunlar ve saldırganlık davranışı arasında ilişki bulunmadığını bulan araştırma sonuçlarıyla paralellik göstermektedir (Ferguson, 2007; Ferguson, 2013).

Çevrim içi oyunlarla ilgili bir endişe de ergenlerin sosyalleşmesine zarar vereceğiyle ilgilidir. Bu endişenin aksine araştırmada çevrim içi oyun oynamanın ergenlerde hem oyun oynama sürecinde hem de gerçek yaşamdaki arkadaş

ilişkilerini geliştirdiği ve sosyalleşmeye katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçlar literatürdeki diğer araştırma bulgularıyla paralellik göstermektedir. (Barnett ve Coulson, 2010; Chou C., Tsai M., 2004 ; Desjarlais ve Willoughby, 2010; Lenhart vd., 2008; Sağlam, 2011; Sherry, Desouza, Greenberg ve Lachlan, 2003; Williams vd., 2008) . Sağlam (2011) tarafından yapılan çalışmada ergenlerin oyunlar ile fazla vakit geçirmesinin, arkadaş ilişkilerini ve aileleri ile vakit geçirmelerini etkilemediği bulunmuştur. Araştırmada ergenlerin çevrim içi oyunlarda şehirlerarası ve uluslararası dostluklar kurdukları aynı zamanda yabancı dillerini de geliştirebildikleri ve oyunlarda sadece oyunlar hakkında konuşmadıkları birçok konuda fikir alışverişinde bulunarak genel kültürlerini geliştirmeye de katkıda buldukları bulunmuştur.

Çevrim içi oyunlar ergenlerin günlük ilişkilerinde önemli bir yer tutmaktadır. Bu araştırmanın sonucunda çevrim içi oyunların okuldaki önemli sohbet konularından olduğu bulunmuştur. Kızların %45,1'i erkeklerin ise % 79'u okulda arkadaşlarıyla çevrim içi oyunlar hakkında konuşmaktadır. Bu sonuç ergenlerin arkadaş ilişkilerinde çevrim içi oyun oynamanın önemine işaret etmektedir. Çevrim içi oyunların asosyalleştirdiği görüşünün aksine çocuklar ve gençler arasında oldukça yaygın olarak kabul gören çevrim içi oyunlardan haberdar olmamak, yeni oyunları tanımamak, oyunlarla ilgili sohbetlere katılamamak gencin sınıfta ve arkadaş çevresinde dışlanmasına neden olabilmektedir. Ergenler sosyal ilişkilerindeki sosyal normlara uymak zorundadırlar. Sosyal normlar, sosyal hayatın düzenlenmesinde adeta gizli anayasadır. Ödüllendirme, dışlama, kınama, teşhir etme gibi yaptırımları olan sosyal normlar, insanları bunalımdan, yalnızlıktan ve yanlış davranmaktan koruyan; onların mutlu olmalarını sağlayan örf, âdet, gelenek, görenek gibi sosyal değerlerdir (Eker, 2010). Bu nedenle ergenlerin çevrim içi oyunları hiç oynamaması beklenmemelidir. Benzer biçimde Williams vd. (2008), oyunların sosyal etkileşim ihtiyacını düşürmesi kaygısının yeniden gözden geçirilmesi gerektiğini belirtmektedir.

Çevrim içi oyunlarla ilgili bir diğer endişe unsuru ise oyun bağımlılığı konusundadır. Araştırmada çevrim içi oyunları oynayan ergenlerin oyun bağımlılığı konusunda endişe duydukları ancak bağımlılığın yaygınlığının yüksek oranda olmadığı bulunmuştur. Katılımcılar arasında bağımlılık kavramının sıklıkla kullanıldığı ancak bahsettikleri bağımlılık tanımının patolojik bir bağımlılığı

tanımlamaktan çok oyuna olan ilgi ya da düşkünlük olarak kullanmakta oldukları bulunmuştur.

Bağımlılık konusunda ilk kullanılan kriter oyunlarda geçirilen haftalık süre olmuştur. Haftada 41 saatten daha fazla oyun oynayan oyuncular bağımlı oyuncular olarak sınıflandırılır (Griffiths ve ark., 2003; Wan ve Chiou, 2006). Schmit S. vd (2011)'e göre haftalık oyun oynama süresi çevrim içi oyunlara bağımlılığın belirleyici faktörlerindendir. Bazı araştırmacılar ise oyun oynama süresinin belirleyici olmayacağını belirtmektedir. Kuss DJ, Louws J, Wiers RW. (2012) gerçeklerden kaçma ve mekanik oyun oynama güdülerinin bağımlılık konusunda oyuna zaman yatırımından daha güçlü yordayıcılar olduğu bulmuşlardır. Ferguson ise bazen yoğun oyun oynama süresinin de oyun bağımlılığı için yeterli olmadığını, çocukların oyun dışında daha iyi bir alternatifleri olmadığı için de oyun oynayabileceklerini belirtmektedir. Ferguson, bu duruma yağmurlu bir günde okuldan eve döndüğünde daha önce bitirmiş olduğu eski bir oyunu oynayan birini örnek göstermektedir (Ferguson, 2013). Ergenler bazı zamanlarda bağımlı oldukları için değil başka yapılabilecek pek bir şey olmadığından da oyun oynayabilmektedirler. Bu durumlarda oyuna bağımlı değildirler ancak oyun oynamak diğer her şeyden daha iyi olabilir.

Bağımlılığın ilk öncülü olarak oyun oynama süresi ele alındığında, katılımcıların sadece %17,3'ünün haftada 15 saatten fazla oyun oynadığı bulunmuştur. Katılımcıların % 17,3 lük bölümünün bağımlılık için hafif düzeyde risk taşıdığı düşünülebilir. Çünkü bağımlılık ölçütü için gerekli oyun süresi haftada 41 saat ve yukarıdır. Sağlam (2011) tarafından yapılan çalışmada da günde oynanan saat bakımından ergenlerin %8,4'ünün ortalama 3 saatten fazla oyun oynadıkları bulunarak, yüzde bazında ciddi bir bağımlılıktan bahsedilemeyeceği vurgulanmıştır. Diğer taraftan bağımlılıktan söz edebilmek için oyun oynamanın kişinin günlük yaşama dair işlevselliğini etkilemesi, okul ve ev yaşamında bir takım aksaklıklara neden olması da gerekmektedir. Rehbein F, Kleiman M, Mössle T. (2010) çalışmalarında oyun bağımlılığında kişisel risk faktörlerinin çok önemli olduğunu bulmuşlardır. Çevrim içi oyun bağımlılığının yaygınlığı kapsamında alan yazında farklı görüşler bulunmaktadır. Ancak yine de genel olarak çevrim içi oyun bağımlılığı oranının yüksek olmadığı söylenebilir. Yapılan çalışmalarda çevrim içi oyun bağımlılığının oranları Desai vd. (2010) % 4,9 Haagsma vd. (2012) %3,3;

Peker vd. (2010) % 7,9 ; Porter vd. (2010), % 8 ; Rehbein vd. (2010) erkeklerde %3 Kızlarda % 0,3 ; Van Roij vd. (2011), %3 olarak bulunmuştur. Araştırmada katılımcıların çevrim içi oyunların bağımlılık yapabileceklerini düşündükleri, ancak kavramsal olarak gerçek anlamda bağımlılıktan bahsetmedikleri, bağımlılık tanımını hoşlanma, ilgilenme anlamında kullandıkları görülmüştür.

Ergenlerin çevrim içi oyunlardan etkilenmesinde aile fonksiyonlarının ve yaklaşımlarının büyük etkisi bulunmaktadır. Ebeveyn ile çocuk arasındaki iletişimin zayıf olması oyunlardaki şiddetten etkilenme düzeyini artırmaktadır (Wallenius ve Punamaki, 2008). Yükselgün (2008) ise denetimsiz ortamda oyun oynamanın şiddet davranışları artırdığını bulmuştur. Bu sonuçlar aile davranışlarının ve ilişkilerinin önemini işaret etmektedir. Young (2009)'a göre ailelerin çocuklarına karşı farklı yaklaşımları bulunmaktadır. Bazen çocuklarının oyun bağımlılığını görmezden gelip bu duruma bahaneler uydururken bazen bazı aileler de bağırarak şikâyet ederek tepkilerini göstermektedir. Young (2009)'a göre bu yaklaşımlar genelde etkili olmamaktadır. Ailelerin tutarlı ve dengeli bir anlayışa sahip olmaları ergenler açısından önemlidir. Ancak ebeveynler çevrim içi oyunlar hakkında yeterince bilgili değildirler. Kıran (2011) tarafından yapılan araştırma sonuçlarına göre ergenlerin bilgisayar oyunu oynamalarını ailelerinin nasıl değerlendirdiğine ilişkin olarak sırasıyla; ders ve ödevlerimi aksatmadığımda izin veriyorlar (%59,8); ailem bana karışmıyor (%27,6); oyun oynamamı istemiyorlar (%12,6) şeklinde görüş belirtmişlerdir. Bu durum araştırmacı tarafından ailelerin önceliğinin derslerin aksatılmaması olduğu, oyunların olası zararlı etkileri konusu üzerinde fazla durmadıkları ve yeterince bilinçli olmadıkları şeklinde yorumlanmıştır. Doğan (2006) da ailelerin çoğunluğunun oyunların içeriğinden ve çocukların nasıl etkilendiği hakkında yeterli bilgiye sahip olmadığını söylemektedir.

Çevrim içi oyun oynayan ergenlerin aileleri de oyun oynama konusundaki tutum ve davranışlarıyla ergen davranışları üzerinde etkide bulunmaktadır. Araştırmada ebeveynlerin büyük çoğunluğunun çocuklarının çevrim içi oyun oynadığını bildiği ancak çocuklarının çevrim içi oyuna girmelerini engellemedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonucuna göre ailelerin % 92'si çocuklarının çevrim içi oyun oynadığını bilmekte, % 33,9'u çocuklarının çok fazla oyun oynadığını düşünmekte ancak ailelerin büyük bölümü çocuklarının çevrim içi oyuna girmelerini engellememektedir. Çetinkaya (2008) tarafından yapılan çalışmada da ailelerin

oyunların içerikleriyle çok fazla ilgilenmedikleri ve oyunları yeteri kadar kontrol etmedikleri bulunmuştur. Bu durumun bir nedeni modern yaşamda hayatın koşturmasından bunalan ebeveynlerin kendilerini bir an önce güvenli bölgeleri olan evlerine atmak ve dinlenmek istemeleri olarak düşünülebilir. Eve geldiklerinde çocuklarının soru ve sorunlarıyla uğraşacak vakit ve enerjisi olmayan ebeveynler, kendilerini rahat bırakmaları karşılığında çocuklarına çevrim içi oyun oynayabilecekleri oyun cihazlarını vererek ebeveynlik rollerini azaltıyor olabilirler. Diğer taraftan yukarıda bahsedildiği gibi ebeveynlerin çocuğunun dışarıda oyun oynamasına dair yaşadığı güvenlik endişesi de bu durumun bir nedeni olarak düşünülebilir. Aileler bir anlamda çocuğunun evde oyun oynamasını daha güvenli buluyor olabilir.

Tüm bu gelişmeler ışığında ergenlerin oyun ihtiyacının artık çevrim içi oyunlarda karşılanacağını söylemek ve çevrim içi oyunların giderek daha fazla oyuncu kitleleri için vazgeçilmez bir eğlence ortamı olacağını söylemek mümkündür. Kuşkusuz çevrim içi oyunlar bazı ergenlerde şiddet davranışını artırabilir veya oyun bağımlılığına neden olabilir. Ancak, çocuk ve ekran medyası arasındaki ilişki tek bir basit neden-sonuç ilişkisine indirgenemeyecek kadar çok yönlü bir etkileşimdir (Elkind, 2011). Çevrim içi oyunlardan bireylerin yaş, eğitim düzeyi, kültürel altyapı, ekonomik imkânlar, genel ruhsal durum gibi birçok ekonomik, psikolojik ve sosyal etmenlere bağlı olarak etkilenebileceğini söylemek mümkündür.

5.2. Sonuç Ve Öneriler

Bu araştırmanın amacı, ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarının incelenmesidir. Bu amaçla araştırmanın başlangıcında ön araştırma verileri çerçevesinde oluşturulan yapılandırılmış ölçme araçları ve görüşme sonucu elde edilen veriler analiz edilmiştir. Bu bölümde araştırmada elde edilen sonuçlar sunulmuştur.

Erkekler kızlara göre daha uzun süre çevrim içi oyun oynamaktadırlar. Kız ve erkeklerin oynadıkları oyun türleri farklılaşmaktadır. Erkekler spor, araba yarışı, aksiyon ve strateji rol oynama oyunlarını kızlara göre daha fazla tercih etmektedirler. Kızlar ise masa üstü oyunlarını erkeklere göre daha çok tercih etmektedirler. Simülasyon ve sosyal medya oyunlarını oynama ile cinsiyet arasında ilişki yoktur.

Ergenlerin yaşı ile oynanan oyun türlerinden araba yarışı, aksiyon, masa üstü, simülasyon, strateji rol oynama ve sosyal medya oyunlarını oynama arasında ilişki yoktur. Spor oyunlarını oynama davranışı ile ergenlerin yaşı arasında ilişki vardır. 18 yaşından büyük ergenler spor oyunlarını daha fazla tercih etmektedir.

Ergenlerin buldukları sınıf düzeyi ile oynadıkları oyun türlerinden spor, aksiyon, masa üstü, simülasyon, strateji rol oynama ve sosyal medya oyunları oynama arasında ilişki yoktur. Araba yarışı türü oyunları tercih etme ile ergenlerin buldukları sınıf düzeyi arasında ilişki vardır. 10. sınıftaki ergenler diğer sınıflara göre araba yarışı türündeki oyunları daha az oynamaktadırlar. Ergenlerin kardeş sayıları ile oynadıkları oyun türlerinden spor, masa üstü, strateji, rol oynama ve sosyal medya oyunlarını tercih etme arasında ilişki yoktur.

Ergenlerin kardeş sayıları ile oynadıkları oyun türlerinden araba yarışı ve simülasyon oyunlarını oynama arasında ilişki vardır. Tek çocuk olan ergenler, araba yarışı ve simülasyon türündeki oyunları daha fazla tercih etmektedirler.

Ergenlerin öğrenim gördükleri lise türü ile oynadıkları oyun türlerinden spor, araba yarışı, aksiyon ve simülasyon oyunları arasında ilişki yoktur. Devlet lisesinde öğrenim gören ergenler masa üstü ve sosyal medya oyunlarını özel liselerde öğrenim gören ergenlere göre daha fazla tercih etmektedirler. Özel lisede öğrenim gören ergenler strateji rol oynama oyunlarını devlet lisesinde öğrenim gören ergenlere göre daha çok tercih etmektedirler.

Ergenlerin son dönemdeki ders başarısı ile oynadıkları oyun türlerinden spor, araba yarışı, masaüstü, simülasyon, strateji rol oynama ve sosyal medya oyunlarını oynama arasında ilişki yoktur. Ergenlerin son dönemdeki ders başarıları ile aksiyon oyunlarını oynama arasında ilişki vardır. Aksiyon oyunlarını son dönemde ders başarısı pekiyi olanlar iyi ve orta olanlara göre daha çok tercih etmektedirler. Aksiyon oyunlarını son dönemde ders başarısı zayıf olanlar iyi olanlara göre daha fazla oynamaktadırlar.

Benlik saygısı ile çevrim içi oyun motivasyonu ölçeğinin alt boyutlarından kontrol boyutu arasında negatif yönde ilişki vardır. Yani ergenlerin benlik saygısı arttıkça kontrol motivasyonu ile çevrim içi oyun oynamaları azalmaktadır. Benlik saygısı ile diğer çevrim içi oyun motivasyonu ölçeğinin alt boyutları arasında ilişki

yoktur. Kontrol odağı ile çevrim içi oyun motivasyonu ölçeğinin hiçbir alt boyutu arasında ilişki yoktur.

Masaüstü oyunlarını oynamanın hiçbir çevrim içi oyun oynama motivasyon boyutu ile ilişkisi yoktur. Ergenlerin en yüksek düzeydeki çevrim içi oyun oynama motivasyonu kaçış boyutu, en düşük düzeydeki çevrim içi oyun oynama motivasyonu sosyal ilişkiler boyutudur.

Ergenler çevrim içi oyunlarda sosyal ilişkiler geliştirmektedirler. Erkekler kızlara göre sosyalleşmek için çevrim içi oyunları daha fazla kullanmakta, daha fazla arkadaş edinmekte ve gerçek yaşamda da bu kişilerle görüşmektedir.

Ergenler çevrim içi oyunlarda gerek kendi arkadaşlarıyla gerekse yeni arkadaşlıklar edinerek mekân ve zaman gibi sınırlamalara takılmadan keyifli vakit geçirebilmektedirler. Çevrim içi oyunlarda ergenler farklı kültürleri tanımakta, gerçek yaşamda gidemeyecekleri yerlerle ilgili bilgi sahibi olmaktadır. Ergenler çevrim içi oyunlarda sadece oyunlar hakkında konuşmamakta birçok konuda fikir alışverişinde bulunarak genel kültürlerini de geliştirmektedirler. Çevrim içi oyunlarda ağırlıklı olarak İngilizcenin konuşulması ve oyuncuların etkileşimi ergenlerin yabancı dil gelişimine de katkıda bulunmaktadır.

Çevrim içi bazı oyunlarda ergenler oyun gruplarına (klan) üye olmaktadır. Klan içinde sosyal ilişkiler yaşanmakta ve klan dışındakilere karşı bir popülerlik yakalanmaktadır. Ergenler klan içinde belirli kurallar çerçevesinde hareket etmekte ve yakın dostluklar kurmaktadır. Klan üyeleri ortak amaçlar etrafında bir araya gelmekte, beraber oyuna dair sorunları çözmektedirler. Çevrim içi oyunlarda paylaşımların artması ve ilişkilerin gelişmesi sanal dostlukların pekişmesine ve gerçek yaşamdaki dostluklara benzer bir ilişki modeli haline gelmesine neden olmaktadır. Sanal oyun arkadaşları ile geliştirilen ilişkiler ergenlerin sosyalleşmesinde aile ve gerçek yaşamdaki arkadaşlıkların dışında yeni bir halka olarak belirlemektedir.

Çevrim içi oyunlar ergenlerin okulda, dershanede ve sosyal ortamlarda sohbeti başlatmak için kullandıkları ana konulardandır. Ergenler çevrim içi oyunlarla ilgili okul arkadaşlarıyla konuşmakta ve oyunlar üzerinden sosyalleşmektedirler.

Çevrim içi oyunlarda para harcamak, ergenler arasında yaygın bir davranıştır. Ergenlerin cinsiyeti ile oyunlar için bugüne kadar harcadıkları para

miktarı arasında ilişki vardır. Erkekler kızlara göre oyunda daha fazla para harcamaktadırlar. Ergenler çevrim içi oyunlarda bazı ek avantajlar elde etmek amacıyla oyunda satılan bazı ücretli malzemeler almaktadırlar. Ergenlerin cinsiyeti ile ek malzeme alımı arasında ilişki vardır. Erkekler kızlara göre oyunda daha fazla ek malzeme almak için para harcamaktadırlar. Bazı ergenler ise oyunda malzeme ve karakter satmakta ve bu satıştan da kendilerine gelir elde etmektedirler.

Bazı ergenler, oyunda daha güçlü bir karakter yaratmak için güçlerini birleştirerek imece tarzı bir örgütlenme içine girmektedirler. Ergenler farklı zamanlarda aynı karakter üzerinden oyun oynamakta ve harçlıklarını birleştirerek daha güçlü bir oyun karakteri yaratmaktadırlar. Ücretli olarak oynanan oyunlarda ekstra olarak para harcanmamakta, ücretsiz oyunlarda ise para harcamak gerekmektedir. Oyun içi alışverişte en çok kullanılan ödeme yöntemleri kontör ve kredi kartıdır.

Ergenler çevrim içi oyun oynama esnasında birçok güvenlik sorunu yaşamaktadırlar. Ergenlerin oyun karakteri sıklıkla çalınmaktadır. Ergenlerin cinsiyeti ile oyun karakterinin (char) çalınması arasında ilişki vardır. Erkeklerin oyun karakteri (char) daha çok çalınmaktadır. Ergenler ilerlemek ve başarı kazanmak amacıyla oyunda illegal yollara sapmakta, oyun kurallarına uymama ve illegal davranışlar nedeniyle oyunda yasaklı hale gelmektedirler. Bu durum erkeklerde kızlara göre daha fazla görülmektedir. Ergenler çevrim içi oyundaki sahip oldukları karakterlere bağlılık duymakta ve kaybetmemek için çaba göstermektedirler. Oyun karakterinin çalınmaması için çeşitli önlemler almaktadırlar. Erkekler daha fazla önlem almaktadırlar. Ergenler oyun karakterini çalma yöntemlerini de öğrenmektedirler. Erkekler, kızlara göre daha fazla şifre kırma yöntemi bilmektedirler.

Ergenlerin çevrim içi oyunlarda vakit geçirmesine aileler farklı tepkiler vermektedirler. Ailelerin büyük bölümünün çocuklarının çevrim içi oyun oynadığını bildiği, üçte birinin fazla oynadığını düşündüğü, beşte birinden daha küçük bir grubun ise oyun oynamasını kısıtladığı sonucuna ulaşmıştır. Süre kısıtlaması uygulayan ebeveynler arasında tutarlı olmayan yaklaşımlar sergilenmekte özellikle anneler kural uygulamakta zorlanmaktadırlar. Anne babanın ortak kural anlayışını benimseyememesi ve tutarsızlıkların yaşanması ergenlerin oyun oymama süresini artırmaktadır.

Aileler açısından çocuklarının dersleri önceliklidir. Genel olarak en fazla karşılaşılan yaklaşım dersleri bittikten sonra oynamaya izin vermektir. Aileler oyun oynanmasında değil, okul sorumluluklarının aksatılması durumunda tepki göstermektedirler. Ebeveynler çocuklarının çevrim içi oyunlar oynaması karşısında sınırlamalar getirmektedirler. Bu kısıtlamalar; bilgisayarı, modemi, elektrik kablosunu saklamak gibi fiziksel kısıtlamalar türündendir. Ebeveynler fiziksel kısıtlamalara gitmelerine rağmen, çocuklarıyla çevrim içi oyunları neden kısıtladıkları hakkında yeterince konuşmamaktadırlar. Bu durum ise ergenlerin kuralları benimsemesini zorlaştırmaktadır.

Ergenlerin oyundaki şiddet öğelerinin yaşa göre farklı algılanabileceği ve bazı kişilerde saldırganlığa dönüşebildiğini düşündükleri ancak çevrim içi oyunların kendilerinde şiddete neden olduğu görüşüne katılmadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Ergenlerin çevrim içi oyunları eğlenmek amacıyla oynadıkları, çevrim içi oyunlardaki mücadele esnasında oyunun heyecanı ile bazen kızgınlık tepkileri yaşadıkları ancak bu durumun oynanan maçın heyecanı çerçevesinde tüm oyun ve sportif karşılaşmalarda yaşanan gerilimin benzeri olduğu, oyuncuda kısa süreli tepkilere neden olabilmesine karşın oyun esnasında yaşanan gerilim ve heyecansal tepkilerin uzun süreli olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Oyunda yaşananların kurgusal şiddeti yansıttığı, oyunlardaki amacın birine zarar vermek değil, eğlence amaçlı mücadeleler olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Çevrim içi oyunları oynayan ergenlerin oyun bağımlılığı konusunda endişe duydukları ancak bağımlılığın yaygınlığının yüksek oranda olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çevrim içi oyunları oynayan ergenler, oyunların bağımlılık yaratabileceğini düşünmektedirler. Bu duruma sebep olarak oyunlarda ilerlemeye dayalı olarak kazanılan ödül ve itemlerin kaybedilmek istenmemesi ve oyun içinde kazanılan sosyal popüleritenin cazip gelmesini göstermektedirler.

Ergenler arasında bağımlılık kavramının sıklıkla kullanıldığı ancak bahsettikleri bağımlılık kavramını patolojik bir bağımlılığı tanımlamaktan çok oyuna olan ilgi ya da düşkünlük olarak kullanmakta oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmada elde edilen bulgular ve bulguların analizi sonrasında yukarıda sıralanan sonuçlar çerçevesinde ebeveynlere, oyun yapımcılarına, Milli Eğitim

Bakanlığına, medya çalışanlarına, araştırmacılara ve rehberlik servisi çalışanlarına aşağıdaki öneriler sunulabilir:

Oyunlar hangi ortamda oynanırsa oynansın çocuk ve gençler açısından bir ihtiyaç ve haktır. Çevrim içi olası riskler ve önyargılar nedeniyle ergenlerin oyun ihtiyacı görmezden gelinmemelidir. Bu yaklaşım gençlerin oyun oynama özgürlüklerini ellerinden almak anlamına gelmektedir. Oyunu suçlamak yerine risklerle meşgul olmak gerekmektedir.

Araştırmada ergenlerin çevrim içi oyun oynamak için uzun saatleri ekran karşısında geçirdikleri ve oyun oynama yaşının giderek daha küçük yaşlara düştüğü görülmektedir. Ergenlerin oyunları çekici bulması ve uzun saatler boyunca ilgilerini oyunlara yöneltmeleri eğitimsel açıdan değerlendirilebilir. Bu doğrultuda eğitsel oyunlar hazırlanabilir. Çevrim içi oyunlar farklı şehirlerdeki ve ülkelerdeki oyuncular arasında sosyalleşme imkânı yaratmakta, kültürlerarası etkileşimi yaygınlaştırmaktadır. Farklı kültürlerin öğrenilmesinde ve yabancı dil gelişiminde çevrim içi oyunlardan yararlanılabilir

Çevrim içi oyunların olası negatif etkilerinden çocuklarını korumak adına birçok ebeveyn çocuğundan oyunları kısıtlamasını isteme ve çeşitli kısıtlamalara girme davranışlarını sergileyerek çocuklarıyla çatışma ortamı içine girebilmektedirler. Ancak yasaklamak yerine öğrencinin kendi davranışları üzerinde sorumluluk kazanması desteklenerek özerkleşmeye katkıda bulunulması önerilir.

Ebeveynler çocuklarının çevrim içi oyuna girmelerini engelleme konusunda tutarsız davranışlar sergilemektedirler. Ebeveynler arasında oyun süresinin kontrolü konusunda anlaşmazlıkların yaşanması, tutarlı olmayan davranışlar sergilenmesi süre kısıtlamasının etkin olarak kullanımını engellemektedir. Bu anlamda ebeveynlerin tutarlı davranması ve ortak disiplin anlayışına sahip olmaları ergenlerin süre kontrolünde katkı sağlayacaktır. Ayrıca aileler tarafından yapılabilecek süre kısıtlamaları tek taraflı ebeveynlerin kararı ile yapılmak yerine mutlaka konuşularak ve nedenleri anlatılarak karşılıklı uzlaşma çerçevesinde yapılmalıdır.

Ergenlerin oyun karakterleri sıklıkla çalınmakta bu nedenle çevrim içi güvenlik konusunda sorunlar yaşandığı görülmektedir. Ergenlere ve ailelere çevrim içi riskler ve siber zorbalık konularında eğitimler verilerek onların farkındalık düzeyleri artırılmalıdır.

Çevrim içi oyunların gençlere etkileri konusunda bilimsel, güncel ve özgün araştırmalar yapılarak sonuçlarının kamuoyu ile paylaşılması önerilmektedir. Oyunların şiddet üzerine etkisi konusu yerine gençlerin oyunda yaşadıkları deneyimleri konusu araştırılmalı ve oyun ortamını anlamaya yönelik çalışmalar yapılmalıdır. Çevrim içi oyun araştırmalarında mutlaka oyunlar konusunda uzman kişilerden, oyun dünyası ile ilgili bilgiler alınmalı ve bu bilgiler ışığında çalışmalar sürdürülmelidir.

Çevrim içi oyunlar rehberlik servisi çalışanlarına ergenlerle iletişim kurmak ve danışanın dilinden anlamak için önemli fırsatlar yaratır. Bu nedenle rehberlik servisi çalışanları çevrim içi oyunların genel özelliklerini bilmeli, ergenlerle oyunların terimleriyle konuşacak kadar genel oyun terminolojisine hâkim olmalıdırlar. Ergenlerle yapılan görüşmelerde “Çevrim içi oyunlar faydalı mı yoksa zararlı mı?” tartışmasına girmek yerine “oyunları bilinçli olarak nasıl kullanabiliriz?” sorusu üzerinde durulmalıdır.

Okullardaki medya okuryazarlığı derslerinin kapsamı genişletilerek, çevrim içi oyunlardaki riskler konusunda ergenler bilgilendirilmelidir. Bu dersler sayesinde ergenler çevrim içi oyunlara daha eleştirel gözle bakabilmeyi öğrenebilirler. Derslerin uzman öğretmenler tarafından ve tüm ergenlere verilmesi olumsuz etkilerinin azaltılmasını sağlayacaktır.

Medya çalışanlarına çevrim içi oyunlar konusunda eğitim verilerek genel bilgi düzeylerinin artırılmasına çalışılmalıdır. Çevrim içi oyunların sorumlu tutulduğu olaylarda haberler objektif biçimde verilmelidir. Olayın gerçekleşmesindeki tüm etkenler göz ardı edilerek haber tek nedene bağlı olarak meydana gelmiş izleniminden kaçınılmalıdır. Çevrim içi oyunların tamamının aynı özelliklere sahip olduğu düşünülmemelidir. Türlerine, oynama sürelerine ve oyuncunun kullanım amacına göre faydalı ya da zararlı olabilirler.

Çevrim içi oyunlar ergenlerin okuldaki önemli sohbet konularındadır. Bu anlamda sosyalleşmeye katkı sağlamaktadır. Ergenlerin çevrim içi oyunlardan uzak kalması okuldaki sosyalleşmeyi negatif yönde etkileyeceği için ergenlerin çevrim içi oyunlardan tamamen uzak kalması beklenmemelidir.

Çevrim içi oyunlar oyun bağımlılığına neden olabilmesine karşın, bağımlılık oranları yüksek değildir. Bağımlılık konusunda korku duymak yerine ergenlerin

yarışma ve rekabet ihtiyaçlarını karşılamak üzere okullarda beden eğitimi, müzik ve resim derslerine önem verilmelidir. Spor turnuvaları artırılarak tesis imkânları genişletilmelidir.

Aileler çevrim içi oyunlar konusunda bilgi sahibi olmalıdırlar. Özellikle de oyun bağımlılığı konusunda bilgili olunmalı, artan kullanım ve riskler konusunda duyarlı olunarak gerektiğinde bir psikolog ya da psikiyatrist ile bağlantıya geçilmelidir.

KAYNAKÇA

- Açıkğöz, N. (1999), **Kahvename**, Akçağ Yayınları, Ankara.
- Ahioğlu, A. N., (1999), "Sembolik Oyunun 4 Yaş Çocukların Dil Kazanımına Etkisi". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Akgündüz, H., Oral, B. ve Avanoğlu, Y. (2006) "Bilgisayar Oyunları ve İnternet Sitelerinde Sanal Şiddet Öğelerinin Değerlendirilmesi." **Milli Eğitim Dergisi**. 171: 67-83
- Akkemik S. (2009) "Sayısal Oyunlarda Etkileşim Tasarımının Rolü" Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Aksüt, M.ve Kurfallı, H. (2005, Şubat). "Bilgisayar Oyunlarının Eğitim Aktivitelerine Etkisi". Akademik Bilişim 2002 Konferansı'nda sunulan bildiri, Gaziantep.
- Alantar, M. (1996) "Video Oyunu Oynayan ve Oynamayan Ergenlerin Bazı Kişilik Özellikleri Serbest Zaman Değerlendirme Etkinliklerinin Karşılaştırılması" Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- And, M. (2012) **Oyun ve Būgū** Yapı Kredi Yayınları 3. Basım İstanbul
- Anderson C.A. ve Dill K.E. (2000) "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behavior in The Laboratory and in Life." **Journal of Personality and SocialPsychology**. 78,4: 772-790 Manchester: University of Manchester

- Anderson, C.A., Bushman, B.J. (2001) "Effects Of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prosocial Behavior: A Metaanalytic Review Of The Scientific Literature". **Psychological Science**. 12,353-359.
- Andiç Y., (2008) "Türkiye Online Oyun Pazar Araştırması Çalışması"
- Aslan, Çoklar ve Şahin, (2011) "Rehber Öğretmenlerin; İnternete Yönelik Rehberlik Açısından Yeterliklerinin Değerlendirilmesi." **e-Journal of New World Sciences Academy (NWSA)** . 2012, Vol. 7 Issue 1, p241-250. 10p.
- Barnett, J., ve Coulson, M. (2010). "Virtuallyreal: A psychologicalperspective on massivelymultiplayeronlinegames". **Review of General Psychology**, 14(2), 167–179. doi:10.1037/a0019442.
- Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS. <http://www.mud.co.uk/richard/hclds.htm>
- Bartle, R. (2003) **Designing Virtual Worlds** Indianapolis: New Riders Publishing.
- Bartle, R. A. (2004). Designing virtual worlds. New Riders.
- Bayraktar, F. (2001) "İnternet Kullanımının Öğrenci Gelişimindeki Rolü". Yayınlanmamış Doktora Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Bilgi, A, (2005) "Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Ergenlerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2008). "Türkiye’de İnternet Kafeler: İnternet Kafeler Üzerine Üretilen Söylemler ve Mekan-Kullanıcı İlişkisi", **Amme İdaresi Dergisi**, 41(1),113-148. (2008)
- Binark, M., Bayraktutan Sütçü, G. ve Fidaner, I. B. (2009) Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Oyuncu ve Türler. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binbaşoğlu, C. (1997). "Çocuk Eğitiminde Oyun". **Çağdaş Eğitim Dergisi**,231,19-21.
- Binbaşoğlu, C., (2009) **Türk Eğitim Tarihi** Anı yayıncılık, Ankara.

- Boratav, P. N. (1973), **Türk Halkbilimi II-100 Soruda Türk Folkloru**, Gerçek Yayınevi,1.Baskı, İstanbul.
- Bostan, B (2007), “Sanal Gerçeklikte Etkileşim”, Yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bryce, J, ve Rutter, J. (2003). “Gender dynamics and the social and spatial
- Bushman, B. J., ve Huesmann, L. R. (2006). “Short-Term And Long-Term Effects Of Violent Media On Aggression İn Children And Adults”. **Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine**,160 (4),348
- Büyüköztürk, Ş. (2013) Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı İstatistik, Araştırma Deseni, SPSS Uygulamaları ve Yorum. Seçkin Kitabevi Eylül 2013 / 18. Baskı
- Can, G. (2003). Perceptions Of Prospective Computer Teachers Toward The Use Of Computer Games With Educational Features İn Education. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Ankara :Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- Carr, D. (2005). "Contexts, PleasuresandPreferences: Girlsplayingcomputergames. In: ChangingViews: Worlds in Play." **Selectedpapers of the 2005 DigitalGames ResearchAssoc. 2nd International Conference**. Digital Games ResearchAssociation, pp. 313-322
- Chak, K., ve Leung, L. (2004). “Shyness And Locus Of Control As Predictors Of İnternet Addiction And İnternet Use”. **Cyber Psychology and Behavior**,7 (5),559–570.
- Choi, D., Kim, J. (2004). “Why People Continue To Play Online Games: In Search Of Critical Design Factors to İncrease Customer Loyalty to Online Contents”. **Cyber Psychology and Behavior**,7 (1),11–24.
- Chou C., Tsai M., Aralık 2004. “Gender Differences İn Taiwan High School Students Computer Game Playing”. **Computers in Human Behavior** (812-824)
- Chou, T., ve Ting, C. (2003). “The role Of Flow Experience İn Cyber-Game Addiction”. **Cyber Psychology and Behavior**,6 (6),663–675.

- Consalvo, M. (2007) **Cheating: Gaining Advantage in Videogame** Cambridge, MA: The MIT Press. New York: Routledge
- Crocker, J. ve Park, L. E. (2004). "The Costly Pursuit Of Self- Esteem". **Psychological Bulletin**,130,392-414.
- Cunningham, S.,Engelstätter, B., ve Ward, M. (2011). "Understandingtheeffects of violent video games on violentcrime". **ZEW-Centrefor European Economic Research Discussion Paper**, (11-042).
- Cüceloğlu, D.,(1998) **İnsan ve Davranışı** Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Çamlıyer, H.; Çamlıyer, H. (1997). **Eğitim Bütünlüğü İçinde Çocuk Hareket Eğitimi ve Oyun**. Manisa: Can Ofset.
- Çeçen, R. (2008). "Üniversite Öğrencilerinde Yaşam Doyumunu Yordamada Bireysel Bütünlük (Tutarlılık) Duygusu, Aile Bütünlük Duygusu ve Benlik Saygısı". **Eğitimde Kuram ve Uygulama**,4 (1),19-30.
- Çelik, Ç. Ve Odacı, H .(2011) "Kendilik Algısı Ve Benlik Saygısının Problemlili İnternet Kullanımı Üzerindeki Yordayıcı Rolü" **5. International Computer&Instructional Technologies Symposium**,22-24 September 2011 Fırat University, ELAZIĞ- TURKEY
- Çetinkaya, H. (1991) "Video Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi."Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Çetinkaya, L (2008) "Ortaöğretim Kurumlarındaki 10. Sınıf Öğrencilerin Elektronik Oyunlardaki Mesajları Algılama Düzeyleri". Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Çuhadaroglu, F. (1986). "Ergenlerde benlik saygısı".Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Dağbaşı, G., (2007) "Oyun Tekniği Ve Arapça Öğretiminde Kullanımı", Gazi Üniversitesi Yayınlanmamış yüksek lisans tezi

- Demetrovics Z, Urbán R, Nagygyörgy K, Farkas J, Zilahy D, Mervó B, Reindl A, Ágoston C, Kertész A, Harmath E. (2011) "Why Do You Play? The Development Of The Motives For Online Gaming Questionnaire (Mogq)". **Behav Res Methods**. 2011 Sep; 43 (3): 814-25.
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). "Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, And Problematic Gaming". **Pediatrics**,126 (6), e1414-e1424
- Desjarlais, M., ve Willoughby, T. (2010). "A longitudinalstudy of the relation between adolescent boys and girls' computer use with friends and friends hipquality: Support forthesocial compensation ortherich-get-richerhypothesis?" **Computers in Human Behavior**,26(5),896–905. doi:10.1016/j.chb.2010.02.004.
- Dill, K.E. (2007) "The Influence of Video Gameson Youth: Implications for Learningin The New Millennium." LenoirRhyneCollege. <http://www.oecd.org/dataoecd/43/61/39414891.pdf> (Eriřim Tarihi: 02. 02.2012)
- Dinç, 2012 http://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf
- Dođan, F. Ö. (2006). "Video gamesandchildren: Violence in video games." **New/Yeni Symposium Journal**,44(4),161-164.
- Dođanay, J. (1998). "Anasımflarına Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncaklarının İncelenmesi". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi, Ev Ekonomisi Ana Bilim Dalı.
- Doruk, D. (2007), "Öğrenme İsteksizliğinin İnternet Kullanımıyla İliřkilendirilmesi (Öğrenci boyutunda) " Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul: Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Dönmez, A. (1986). "Denetim Odađı: Temel Arařtırma Alanları" **Eđitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**. 18 (1-2),259-280
- Dönmez, N.B. (2000). **Oyun Kitabı**. İstanbul: Demet Yayıncılık.
- Drachen, A., Canossa, A., & Yannakakis, G., N. (2009). "Player Modeling using Self-Organization in Tomb Raider: Underworld". **Proceedings of the IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games**.

- Durdu, P., Çağıltay, K. ve Hotomaroğlu, A. (2005) "Türkiye'deki Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma" <http://simge.metu.edu.tr/conferences/btie-pinar-asli-kursat.pdf> (Erişim Tarihi: 12.02.2012)
- Durkin, K., ve Barber, B. (2002). "Not So Doomed: Computer Game Play And Positive Adolescent Development". **Journal of Applied Developmental Psychology**, 23 (4), 373-392
- Elkind, D. (2011) **Oyunun Gücü** İmge Kitabevi, Ankara
- Eow YL., Ali WZW., Mahmud R., Baki R., Haziran ((2009). "Form One Students Engagement With Computer Games And Its Effect On Their Academic Achievement In A Malaysian Secondary School". **Computers & Education** (1082-1091)
- Erden, Ş. (2001). "Anaokullarına Devam Eden Çocukların Ebeveyn ve Öğretmenlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Erdoğan, İ (2002) **Eğitimde Değişim Yönetimi**, Ankara Pegema Yayıncılık
- Erdoğan, İ (2004) **Öğrenmek, Gelişmek, Özgürleşmek**, İstanbul Sistem Yayıncılık
- Erdoğan, İ (2009) **Eğitime dair Yazılar, Konuşmalar ve Söyleşiler** Pegem Yayıncılık Ankara
- Erdoğan, İ., Alemdar, K. (2005), **Öteki Kuram**, ERK, Ankara.
- Ergün, M. (1980). "Oyun ve Oyuncak Üzerine". **Milli Eğitim**, 1 (1), s. 102-119.
- Erol, S. (2000). "Üniversite Ergenlerinde Yeme Bozukluğu Belirtilerini Yordayıcı Olarak Kontrol Odağı ve Benlik Saygısının Karşılaştırılması", **Klinik Psikiyatri**, 3, 147-152.
- Esgin, A. (2000) "Yeni Bir Bağımlılık Türü: İnternet Kafeler". **Bilim ve Ütopya**, 74
- Evcin, S. (2010). "Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Ergenlerinin Saldırganlık Eğilimine Etkisinin İncelenmesi". Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul: Maltepe Üniversitesi

- Ferguson, C. J. (2007). "The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games". **Psychiatric Quarterly**,78 (4),309-316
- Ferguson, C. J., ve Garza, A. (2011). "Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth". **Computers in Human Behavior**,27,770–775.
- Ferguson, C. J.,Olson Cheryl K.(2013) "Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video gameplay" **Motivation and Emotion** March 2013, Volume 37, Issue 1, pp 154-164
- Frölich J, Lehmkuhl G, Döpfner M. (2009) "Computer Games In Childhood And Adolescence: Relations To Addictive Behavior, ADHD, And Aggression". **Z Kinder Jugendpsychiatr Psychother.** 2009 Sep; 37 (5): 393-402
- GameSpy. 2003. "Massively multiplayer online games: The past, the present, and the future." <http://archive.gamespy.com/amdmmog/>.
- Ghani, J. A., ve Deshpande, S. P. (1994). "Task Characteristics And The Experience Of Optimal Flow In Human–Computer Interaction". **Journal of psychology**,128 (4),381–391
- Ghani, J. A., Supnick, R., ve Roonev, P. (1991). "The Experience Of Flow In Computermediated And In Face-To-Face Groups". In J. I. DeGross, I. Benbaset, G. DeSanctis, & C. M. Beathm (Eds.), **Proceedings of the 12th International conference information systems** (pp. 229–237). New York.
- Goldstein, J. (2005). **Violent video games**. Handbook of computer game studies,341-357.
- Griffiths, (2008) "Videogame addiction: fact or fiction?", in Willoughby, T and Wood, E (eds) **Children’s Learning In A Digital World**. Oxford: Blackwell,85–103
- Griffiths, M (2005) "The Therapeutic Value Of Videogames", in Raessens, J and Goldstein, J (eds) **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge, Mass: MIT Press,161–71.

- Griffiths, M (2010) “The Role Of Context İn Online Gaming Excess And Addiction: Some Case Study Evidence”, **International Journal of Mental Health and Addiction**,8,1,119–25.
- Griffiths, M. D., Davies, N. O., ve Chappell, D. (2003). “Breaking The Stereotype: The Case Of Online Game”. **Cyber Psychology and Behavior**,6 (1),81–91
- Griffiths, M. D., Davies, N. O., ve Chappell, D. (2004). “Online Computer Gaming: A Comparison Of Adolescent And Adult Gamers”. **Journal of Adolescence**,27,87–96.
- Grüsser SM, Thalemann R, Griffiths MD. (2007) “Excessive Computer Game Playing: Evidence For Addiction And Aggression?” **Cyberpsychol Behav**. 2007 Apr; 10 (2): 290-2.
- Güliz, (2002), Homo Ludens <http://www.hurriyet.com.tr/agora/article.asp?sid=4&aid=100>,
- Gültekin, F. (2008). “Saldırganlık Ve Öfkeyi Azaltma Programının İlköğretim İkinci Kademe Ergenlerinin Saldırganlık Ve Öfke Düzeyleri Üzerine Etkisi”. Yayımlanmamış doktora tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Gürcan, A., Özhan, S., Uslu, R. (2008) “Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerinde Etkileri”. Rapor T.C. Başbakanlık. Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Ankara.
- Gürün, O.A. (1984) **Çocuğumuzu Tanıyalım**. İstanbul: İnkılap Yayınevi
- Haagsma MC, Pieterse ME, Peters O. (2012) “The Prevalence Of Problematic Video Gamers İn The Netherlands”. **Cyberpsychol Behav Soc Netw**. 2012 Mar; 15 (3): 162-8.
- Halter, E., **Savaş Temalı Oyun Kültürü**, Taner Gezer (çev.), İstanbul, Yakamoz Yayınları,2009.
- Hamarta E, Demirbaş E.(2009) “Lise Ergenlerinin Utangaçlık ve Benlik Saygılarının Fonksiyonel Olmayan Tutumlar Açısından İncelenmesi” **Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi** • 21 / 2009

- Hamarta, E., Arslan, C., Saygın, Y. ve Özyeşil, Z. (2009). “Benlik Saygısı Ve Akılcı Olmayan İnançlar Bakımından Üniversite Ergenlerinin Stresle Başa Çıkma Yaklaşımlarının Analizi”. **Değerler Eğitimi**, 7,18,25-42.
- Hazar, M. (2000). **Beden Eğitimi Ve Sporda Oyunla Eğitim**. Ankara: Tutubay Yayınları.
- Hoffman, D., Novak, T., ve Schlosser, A. (2003). “Locus Of Control, Web Use, And Consumer Attitudes Toward İnternet Regulation”. **Journal of Public Policy and Marketing**,22 (1),41–57.
- Horzum, M. B. “İlköğretim Ergenlerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi”, **Eğitim ve Bilim Dergisi**, Cilt 36, Sayı 159,2011, ss.56–68. <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/issue/view/43> (29.01.2011)
- Hsu, C., ve Lu, H. (2004). “Why Do People Play On-Line Games? An Extended Tam With Social Influences And Flow Experience”. **Information & Management**,41,835–868.
- Hsu, C., ve Lu, H. (2007). “Consumer Behavior İn Online Game Community: A Motivational Factor Perspective”. **Computers in Human Behavior**,23 (3),1642–1659.
- <http://aliveingames.com/makaleler/6-mmorpg-terimler-sozlugu/>
- <http://developers.facebook.com/showcase/candycrushaga/>
- http://forum.donanimhaber.com/m_32499106/tm.htm
- <http://forum.gameturk.com/showthread.php?37443-MMO-k%C4%B1saltmalar-ve-terimleri>
- <http://haber.yasar.edu.tr/tag/oyun-turnuvasi/>
- <http://wikipedia.org>
- <http://wow.realmpop.com/us.html>
- <http://www.aa.com.tr/tr/spor/132544--gures-olimpiyatlardan-cikarildi>
- <http://www.balikesir.edu.tr>
- http://www.bbc.co.uk/tukce/haberler/2011/05/110503_sony_playstation.shtml

http://www.bbc.co.uk/turkce/haberler/2011/05/110503_sony_playstation.shtml.

<http://www.bilgimikoruyorum.org.tr>

http://www.ekoayrinti.com/news_detail.php?id=111152

<http://www.metutech-atom.org/tr/hakkimizda/neden-oyun>

http://www.sabah.com.tr/Teknoloji/2009/12/17/virus_oyunla_bulasiyor

http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf

http://www.unicef.org/turkey/crc/_cr23b.html

<http://arsiv.sabah.com.tr/2007/08/05/haber,D504A065B2D64E77837AD6CDE15A1EB0.html> Erişim Tarihi 01.10.2013

<http://ekonomi.haberturk.com/teknoloji/haber/760040-anne-babalar-dikkat> Erişim Tarihi 01.10.2013

<http://www.cnnturk.com/2013/ekonomi/03/12/internet.ekonomisi.2017ye.kadar.yuzde.19.buyuyecek/699833.0/index.html>

<http://www.haberturk.com/saglik/haber/188325-cocuklari-bilgisayar-oyunlarindan-uzak-tutun> erişim tarihi: 17.10.2012 Samancı araştırması

<http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/19440119.asp> Erişim Tarihi 01.10.2013

http://www.kirlenmekguzeldir.com/wpcontent/uploads/2011/07/Omo_kuresel_inceleme.pdf Araştırma danışmanları Prof. Dr. JeromeSinger ve Prof. Dr. DorothySinger' Erişim Tarihi 14.11.2013

<http://www.memurlar.net/haber/227265/> Erişim Tarihi 01.10.2013

<http://www.socialbakers.com/blog/1567-march-2013-social-media-report-facebook-pages-in-turkey>

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.50cad98339dde2.47761875 Erişim Tarihi 12.12.2012

http://www.unicef.org/turkey/crc/_cr23b.html

Huizinga, J. (2010) **Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme** Mehmet Ali Kılıçbay (çev.), Ayrıntı Yayınları 3. basım İstanbul

- Hussain Z, Griffiths MD. (2009) "The Attitudes, Feelings, And Experiences Of Online Gamers: A Qualitative Analysis". **Cyberpsychol Behav.** 2009 Dec; 12 (6): 747-53.
- Igbaria, M., Parasuraman, S., ve Baroudi, J. J. (1996). "A motivational model of microcomputer usage". **Journal of Management Information Systems**, 13 (1), 127–143.
- Igbaria, M., Schiffman, S. J., ve Wieckowshi, T. S. (1994). "The respective roles of perceived usefulness and perceived fun in the acceptance of microcomputer technology". **Behaviour and Information Technology**, 13 (6), 349–361.
- Işiker, F. (2011) "Televizyon Yayınlarında Şiddet" Yayınlanmamış uzmanlık tezi
Ankara: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu
- İnal, Y., Çağıltay, K., (2005) "İlköğretim Ergenlerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler", **Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu**, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları.
- İnal, Y., Sancar, H. ve Çağıltay, K (2005) "Why Educational Games Are Not Preferable Among The Children: Children's Game Preferences." **V. International Educational Technologies Conference**, Sakarya, Turkey.
- Juul, J. (2005) **Half-Real: Video Games Between Real Rules And Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press
- Kabadayı, A., (2005), "Cumhuriyet Devrinde Konya'da Oynanan Çocuk Oyunlarının Çeşitli Değişkenler Açısından Değerlendirilmesi", **Uluslararası İnsanbilimleri Dergisi**, ISSN: 1303-5134,
- Kale, N. (1997). "Oyun, Çocuğun Özgürlüğüdür". **Yaşadıkça Eğitim Dergisi**. Sayı 51. (Mart-Nisan 1997). Çınar Ofset.
- Karaboğa, F. (2008), "Evllenme Geleneğinin Değişen Karakteri Üzerine Bir İnceleme: Sanal Ortam ve Evlenme", Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Bilimi Ana Bilim Dalı.

- Karaca, M. (2007), “Sosyolojik Bir Olgu Olarak İnternet Gençliği: Elazığ örneği”, yayınlanmamış doktora tezi, Elazığ: Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı.
- Kararımak, Siviş – Çetinkaya, (2011) “Benlik Saygısının Ve Denetim Odağının Psikolojik Sağlık Üzerine Etkisi: Duyguların Aracı Rolü” **Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi** 2011,4 (35),30-43
- Karasar, N. (1995) **Bilimsel Araştırma Yöntemi – Kavramlar, İlkeler, Teknikler:** 7.baskı. Ankara: 3A Araştırma, Eğitim, Danışmanlık Ltd.
- Kars, G. B. (2010). “Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi”. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Khan, M (2007) “Emotional And Behavioral Effects, Including Addictive Potential, Of Video Games”. Report of the Council on Science and Public Health (CSAPH Report 12-A-07). Chicago, Il: **American Medical Association.**
- Kıldan, O. (2001) “Oyunun Çocukların Gelişim Özelliklerine Etkisi”. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü
- Kıncal, R.(2013) **Bilimsel Araştırma Yöntemleri.** Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara
- Kıral, B., ve Kıral E. (2011) "Karma araştırma yöntemi (Mixed research design)." **2nd International Conference on New Trends in Education and Their Implications.**
- Kıran, Ö. (2011). “Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun örneği) ”. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Samsun: Ondokuzmayıs Üniversitesi,
- Kırık, Ö. (2007), “İnternet Kafeler Ve Ortaya Çıkan Sorunlar: İlköğretim ergenleri, öğretmenler ve internet kafe işletmecileri üzerine bir araştırma”, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi Aydın: Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Kim JW, Han DH, Park DB, Min KJ, Na C, Won SK, Park GN (2010) "The Relationships Between Online Game Player Biogenetic Traits, Playing Time, And The Genre Of The Game Being Played". **Psychiatry Investig.** 2010 Mar; 7 (1): 17-23.
- Kiper, N., (1999), "Importance of Play Areas in Child Development and Desing Guidelines for Play Areas. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir Teknoloji Üniversitesi.
- Koo, D. M. (2009). "The Moderating Role Of Locus Of Control On The Links Between Experiential Motives And İntention To Play Online Games". **Computers in Human Behavior**,25 (2),466-474
- Koo, D., Lee, S., ve Chang, H. (2007). "Experiential Motives For Playing Online Games". **Journal of Convögrencice Information Technology**,2 (2),38–51.
- Kurfallı, H., Aksüt, M. (2005) "Bilgisayar Oyunlarının Eğitim Aktivitelerine Etkisi", **Gaziantep Üniversitesi Bilişim Kongresi**
- Kuss DJ, Louws J, Wiers RW. (2012) "Online Gaming Addiction? Motives Predict Addictive Play Behavior İn Massively Multiplayer Online Role-Playing Games". **Cyberpsychol Behav Soc Netw.** 2012 Sep; 15 (9): 480-5.
- Kuzgun, Y. (2002). **İlköğretimde Rehberlik**. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Kwon JH, Chung CS, Lee J.(2011) "The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of Internet games". **Community Ment Health J.** 2011 Feb;47(1):113-21. doi: 10.1007/s10597-009-9236-1. Epub 2009 Aug 23.
- Leo Whang, S.M., ve Lee, S.J. (2004). "Lifestyles of Virtual World Residents: Living inthe On-Line Game "Lineage". **CyberPsychology & Behavior**,7 (5),592-600.
- Lynn, B. (2001). What is an MMORPG? <http://www3.sympatico.ca/iambren/MMORPG.html> 10.02.2013 tarihinden alınmıştır.
- Makas, Y. (2008), "Lise Öğrenimi Gören Gençlerin İnternet Kullanımının Psikososyal Durum İle İlişkisi", Yayınlanmamış yüksek lisans tezi İstanbul: Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Maloy W., Sharon A E., Gordon A. (2010). "Teaching Math Problem Solving Using A Web-Based Tutoring System, Learning Games, And Students Writing". **Journal of STEM Education: Innovations and Research**. 11, (1-2),82-90.
- Mangır, M.; Aktaş, Y. (1993). "Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi". **Yaşadıkça Eğitim Dergisi**. Sayı 26. (Ocak-Şubat 1993). Ayhan Matbaası.
- Marshall, A., ve Foran, J. (2008, December). "Australian female gamers video game preferences". In Australian & New Zealand Marketing Academy Conference, December
- Metricsmonk.com un hazırladığı Mart ayı "Türkiye'nin popüler Facebook uygulamaları ve oyunları" istatistikleri <http://www.webrazzi.com/2013/03/15/turkiyede-en-populer-facebook-uygulama-ve-oyunlari-mart-2013/>
- Moon, J., Kim, Y. (2001). "Extending The Tam For A World-Wide-Web Context". **Information and Management**, 38 (4),217–230.
- Mulligan, J. M., ve Patrovsky, B. (2003). *Developing Online Games: An Insider's Guide*. New Riders Pub
- Murray, C., Fox, J., ve Pettifer, S. (2007). "Absorption, Dissociation, Locus Of Control And Presence In Virtual Reality". **Computers in Human Behavior**,23 (3),1347–1354.
- Mutlu, E. (1999), **Televizyon ve Toplum**, Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu, Ankara.
- Ng, B. D., Wiemer-Hastings, P. (2005). "Addiction To The İnternet And Online Gaming". **Cyber Psychology and Behavior**,8 (2),110–113.
- Olson, C.,Kutner, L., Warner, D., Almerigi, J., Baer, L., Nicholi, A., vd. (2007). "Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls". **Journal of Adolescent Health**,41,77–83.
- Ögel K. (2011) **İnternet Bağımlılığı** İş Bankası Kültür Yayınları
- Öğüt Eker, G. (2010). Futbolun Dayanılmaz Çekiciliği, Büyülenen Taraftar Portresi, Fanatizm ve Beşiktaş. **Milli Folklor**, 22,85.
- Özdoğan, B., (1997), **Çocuk ve Oyun**, Anı Yayıncılık,
- Özhan, M. (1997), **Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü**, [y.y],1. Baskı, Ankara.

- Öztürk, D. (2007), “Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi”, yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Pala F. K, Erdem M., (2011). “Dijital Oyun Tercihi Ve Oyun Tercih Nedeni İle Cinsiyet, Sınıf Düzeyi Ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma”, **Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, Cilt 12, Sayı 2, Özel Sayı, Sayfa 53-71
- Park HS, Kwon YH, Park KM.(2007) "Factors on internet game addiction among adolescents" **Taehan Kanho Hakhoe Chi**. 2007 Aug;37(5):754-61.
- Park J, Song Y, Teng CI (2011) “Exploring The Links Between Personality Traits And Motivations To Play Online Games”. **Cyberpsychol Behav Soc Netw**. 2011 Dec; 14 (12): 747-51.
- Parsons, (2005). "An Examination Of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games As A Facilitator Of İnternet Addiction." dissertation, University of Iowa. <http://ir.uiowa.edu/etd/98>.
- Pehlivan, H. (2005), **Oyun ve Öğretme**. Ankara: Arı Yayıncılık.
- Peker, A. İskender, M. ve Ada, Ş. (2010) "Liselerdeki Öğrencilerin On-Line Oyun Bağımlılıkları." **Atatürk Üniversitesi Kâzım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi** ,Sayı 20 (2010)
- Poole, S. (2000). *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. Arcade Publishing.
- Porter G, Starcevic V, Berle D, Fenech P. (2010) “Recognizing Problem Video Game Use”. **Aust N Z J Psychiatry**. 2010 Feb; 44 (2): 120-8.
- Poyraz, H. (1999), **Okul Öncesi Dönemde Oyun Ve Oyuncak**. Anı Yayınları
- Prensky, M. 2001a “Digital Natives, Digital Immigrants”. *On The Horizon*<http://www.twitchspeed.com/site/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.htm> (Erişim Tarihi: 14.01.2013)
- Przybylski, A. K.,Rigby, C., ve Ryan, R. M. (2010). "A motivational model of video gameengagement". **Review of General Psychology**,14(2),154–166. doi:10.1037/a0019440.

- Punch F. K. (2011). **Sosyal Arařtırmalara Giriř** . Siyasal Kitabevi, Ankara
- Püsküllüođlu, A. (1995) **Türkçe Sözlük** Dođan Kitap İstanbul,
- Rehbein F, Kleimann M, Mössle T. (2010) Prevalence And Risk Factors Of Video Game Dependency İn Adolescence: Results Of A German Nationwide Survey. **Cyberpsychol Behav Soc Netw**. 2010 Jun; 13 (3): 269-77.
- Rigel, N. (2008), “TV, Çocuk ve řiddet Arařtırmalarında 50. Yıl”, (Ed.) Yasemin Giritli İnceođlu-Nurdan Akıner, **Medya ve Çocuk Rehberi**, Eđitim Kitabevi, Konya.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Salinas, M. (2003). “Beyond Nintendo: Design And Assessment Of Educational Video Games For First And Second Grade Students”. **Computers & Education**,40 (1),71-94
- Rosenberg, M. (1965). Society And The Adolescent Self- İmage. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Rotter, J.B. (1966). "Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement." **Psychological Monographs**,80,1-28
- Ryan, R. M.,Rigby, C., ve Przybylski, A. (2006). "The motivational pull of video games: A self-determination theory approach". **Motivation and Emotion**,30(4),347–363. oi:10.1007/s11031- 006-9051-8.
- Sađlam, H. (2011). “Bilgisayar Oyunlarının Öđrenci Ergenlerin Sosyalleřme Süreci ve řiddet Eđilimleri Üzerindeki Etkileri”. Yayınlanmamıř yüksek lisans tezi, Sakarya: Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Salen, K. ve Zimmerman, E (2003) **Rules of Play: Game Design Fundamentals**.Cambridge: MIT Press
- Schiller, (1990) **İnsanın Estetik Eđitimi Üzerine Bir Dizi Mektup**, Çeviren: Melahat Özgü, Milli Eđitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul, s: 76.
- Schmit S, Chauchard E, Chabrol H, Sejourne N. (2011) “Evaluation Of The Characteristics Of Addiction To Online Video Games Among Adolescents And Young Adults”. **Encephale**. 2011 Jun; 37 (3): 217-23.
- Sel, R. (1993). **Beden Eđitimi Oyun ve Öđretimi**. İstanbul: Milli Eđitim Basımevi.

- Serin, H. (2012) “Ergenlerde Siber Zorbalık / Siber Mağduriyet Yaşantıları ve Bu Davranışlara İlişkin Öğretmen ve EğitimYöneticilerinin Görüşleri” Yayınlanmamış doktora tezi İstanbul : İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sevinç, M. (2004). **Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun**. İstanbul. Morpa Yayınevi
- Sherry, J. L. (2001). "The effects of violent video games on aggression A Meta-analysis". **Human Communication Research**,27(3),409–431.
- Sherry, J. L. ve Lucas, K. (2001) **Video Game Uses And Gratifications As Predictors of Use and Game Preference**. Press: Oxford.
- Sherry, J.,Desouza, R., Greenberg, B. S. ve Lachlan, K. (2003). "Relationship between developmental stages and video game uses and gratifications, game preference and amount of time spent in play". Paper presented at the annualmeeting of the **International Communication Association**, Marriott Hotel, San Diego, CA Online<.PDF>. 18.08.2012 tarihinde http://www.allacademic.com/meta/p111930_index.html adresinden ulaşılmıştır.
- Stewart, B. (2011). Personality And Play Styles: A Unified Model. http://www.gamasutra.com/view/feature/6474/personality_and_play_styles_a_p hp
- Süer, N., Erşan, E., Alcı, B., (2012) Aggression Levels Of The Students At The Second Stage In Primary Schools On The Basis Of Whether They Play Violent Video Games Or Not. , **IV. International Congress of Educational Research**
- Şahin, N. H., Basım, H. N., ve Çetin, F. (2009). “Kişilerarası Çatışma Çözme Yaklaşımlarında Kendilik Algısı ve Kontrol Odağı”. **Türk Psikiyatri Dergisi** 20 (2): 153-163.
- T.C. Başbakanlık Kadının Statüsü Genel Müdürlüğü, **Türkiye’de Kadına Yönelik Aile İçi Şiddet**, Ankara,2009, s.49.

- Tajfel, H. ve Turner, J. C. (1986). "The social identity theory of intergroup behaviour." Worchel, S. ve Austin, W. G. **Psychology of intergroup relations** (İkinci Baskı, s. 7-24). Chicago: Nelson-Hall.
- TBMM Raporu (2012) **Bilgi Toplumu Olma Yolunda Bilişim Sektöründeki Gelişmeler İle İnternet Kullanımının Başta Çocuklar, Gençler Ve Aile Yapısı Üzerinde Olmak Üzere Sosyal Etkilerinin Araştırılması Amacıyla Kurulan Meclis Araştırması Komisyonu Raporu** Haziran 2012 <http://www.tbmm.gov.tr/sirasayi/donem24/yil01/ss381.pdf>
- Terek-Ünal, G., Batı, U (2011) **Dijital Oyunlar** Derin Yayınları İstanbul
- Tezcan, M. (1996), "Bir Şiddet Ortamı Olarak Okul", **Cogito**, Yapı Kredi Yayınları, Sayı: 6-7, kış-Bahar, s.105-108.
- Tezel-Şahin, F. (1993). "Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi". Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Sağlığı ve Eğitimi Programı Bilim Uzmanlığı Tezi, Ankara.
- Tok, G. (1998) "Korkunun Bütün Sesleri", **Bilim ve Teknik Dergisi**, Sayı.373, İstanbul.
- Toksöz, M, R. (1999), "Yeni Bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları", yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Topaç, H. (2006), Çocuk Oyunları <http://www.members.tripod.com/haticetopac/aile.htm>
- Trend, D. (2007), "Medyada Şiddet Efsanesi Eleştirel Bir Giriş" (çev. Gül Bostancı), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Tuğrul, B. (2006) "Öğretmenim Ne Zaman Oyun Oynayacağız? Çocuklar Oyun Hakkını Geri İstiyor". **Avrupa Birliği Sürecinde Okul Öncesi Eğitimin Bugünü ve Geleceği Sempozyumu**. Kıbrıs
- Tuğrul, B. Metin B. (2006) "Çocukların Oyun Oynama Hakkı" 3. **Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi**. İstanbul

- Tuunanen ve Hamari (2012) "Meta-Synthesis Of Player Typologies" <http://www.digra.org/dl/db/12168.40312.pdf>
- Tükenmez (2012) <http://www.ih.com.tr/radyonun-39-yilda-yaptigini-9-ayda-basardi-250212-haber> adresinden 14.04.2013 tarihinde alınmıştır.
- Tüzün, H., Özdiç, F., "Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Tercihlerine Yönelik Bir Durum Çalışması", **Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II Bildiriler Kitabı**, Ankara, Hacettepe Üniversitesi, 16–18 Mayıs 2010, ss.174–181.
- Tüzün, H., Yılmaz, M., Karakuş, T., İnal, Y. ve Kızılkaya, G. (2006). "Bilgisayar Oyunlarının Ergenlerin Öğrenme ve Motivasyonuna Olan Etkileri". **Akademik Bilişim 2006 Konferansı**'nda sunulan bildiri, Denizli, Türkiye
- Ulusoy, O. (2008), "Ergenlerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi" Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Adana: Çukurova Üniversitesi sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Uysal, A. (2005). "Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Tasarımı", Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Üstünel, H. (2008). "Üstün Zekâlı Ergenlerin PC Oyun Tercihlerinin Akademik Başarılarına Etkileri", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü
- Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Vermulst AA, Van den Eijnden RJ, Van de Mheen D. (2011) "Online Video Game Addiction: Identification Of Addicted Adolescent Gamers". **Addiction**. 2011 Jan; 106 (1): 205-12.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). "User Acceptance Of Information Technology: Toward a unified view". **MIS Quarterly**, 27 (3), 425–478.
- Wallenius, M. ve Punamäki, R. (2008). "Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication". **Journal of Applied Developmental Psychology**, 29, 286-294.

- Wan, C., ve Chiou, W. (2006a). "Why are adolescents addicted to online games: An integrative study in Taiwan". **Cyber Psychology and Behavior**,9 (6),762–766.
- Wan, C., ve Chiou, W. (2006b). "Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents". **Cyber Psychology and Behavior**,9 (3),317–324.
- Webster, J., Trevino, L., ve Ryan, L. (1993). "The Dimensionality And Correlates Of Flow In Human–Computer Interactions". **Computers in Human Behavior**,9,411–426.
- Wei HT, Chen MH, Huang PC, Bai YM. (2012) "The Association Between Online Gaming, Social Phobia, And Depression: An Internet Survey". **BMC Psychiatry**. 2012 Jul 28; 12: 92.
- Westwood D, Griffiths MD. (2010) " The Role Of Structural Characteristics In Video-Game Play Motivation: A Q-Methodology Study". **Cyberpsychol Behav Soc Netw**. 2010 Oct; 13 (5): 581-5.
- Williams, D., Yee, N., ve Caplan, S. E. (2008). "Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile". **Journal of Computer-Mediated Communication**,13(4),993–1018. doi: 10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x.
- Willoughby, T. (2008). "A short-term longitudinal study of Internet and computer game use by adolescent boys and girls: Prevalence, frequency of use, and psychosocial predictors". **Developmental Psychology**,44(1),195–204. doi:10.1037/0012-1649.44.1.195
- Yee, N. (2006) "The Labour Of Fun: How Video Games Blur The Boundaries Of Work and Play". **Games and Culture**. 1,1: 6871.
- Yee, N. (2007). "Motivations of Play in Online Games". **Journal of CyberPsychology and Behavior**,9,772-775.
- Yengin, D. (2012) **Dijital Oyunlarda Şiddet** Beta Yayınları İstanbul
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2011). **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri** . Seçkin Yayıncılık Ankara. 8. Basım

- Yıldız, S.A (2004) "Ebeveyn Tutumları ve Saldırganlık". **Polis Bilimleri Dergisi**
Cilt: 6 (3-4)
- Yılmaz, E., Çağıltay, K. (2004). "Elektronik Oyunlar ve Türkiye". **T.B.D. 21. Ulusal Bilişim Kurultayı**. Ankara.
- Yılmaz, S. ve Bulut, Z. (2002) "Kentsel Mekanlarda Çocuk Oyun Alanları Planlama ve Tasarım İlkeleri". **Atatürk Üniv. Ziraat Fak. Derg.** 33 (3),345-351,2002
- Yörükoğlu A. (2004) **Çocuk Ruh Sağlığı** Özgür yayınları İstanbul
- Yükselgün, Y. (2008). "İlköğretim Dördüncü Ve Beşinci Sınıf Ergenlerin İnternet Kullanım Durumlarına Göre Saldırganlık Ve Sosyal Beceri Düzeylerinin İncelenmesi". Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Eskişehir: Osmangazi Üniversitesi.

EKLER

EK A	ANKET.....	172
EK B	ÇEVİRİMİÇİ (ONLİNE) OYUN MOTİVASYONU ÖLÇEĞİ.....	175
EK C	ROSENBERG BENLİK SAYGISI ÖLÇEĞİ (RBSÖ).....	177
EK D	ROTTER KONTROL ODAĞI ÖLÇEĞİ	178
EK E	YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU	180

EK A

ANKET

Sevgili Öğrenciler;

İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Doktora programındaki “Ergenlerin Çevrim içi Oyunlara İlişkin Tutum ve Deneyimlerinin incelenmesi” başlıklı tez çalışmamın zorunlu bir aşaması olan bu araştırma için sizin görüşlerinize ihtiyaç duyulmuştur. Anketimizi cevaplayarak bu konuda bilimsel bir çalışmaya katkıda bulunmuş olacaksınız. Anketimizi cevaplarken adınızı soyadınızı yazmayınız ve lütfen size en uygun cevap seçeneğinin yanına (X) şeklinde işaret koyunuz.

Göstereceğiniz ilgi ve tüm yardımlarınız için teşekkür ederim. Saygılarımla,

FERAHİM YEŞİLYURT
İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
Eğitimde Psikolojik Hizmetler Doktora Programı Öğrencisi

BÖLÜM 1. KİŞİSEL BİLGİLER

1. Cinsiyetiniz?
 a) Kız
 b) Erkek
2. Yaşınız?
 a) 15'den küçük
 b) 15-16 yaş
 c) 17-18 yaş
 d) 18'den büyük
3. Sınıfınız?
 a) 9. Sınıf
 b) 10. Sınıf
 c) 11. Sınıf
 d) 12. Sınıf
4. Öğrenim görmekte olduğunuz lise türü?
 a) Devlet Lisesi
 b) Özel lise
5. Kaç Kardeşiniz?
 a) Tek çocuğum
 b) 2 veya 3 kardeşiz
 c) 4 ve üzeri
6. Yaklaşan karnedeki başarınız nasıldır?
 a) Zayıf
 b) Geçer
 c) Orta
 d) İyi
 e) Pekiyi
10. Son zamanlarda aşağıdaki çevrim içi oyunlardan hangilerini oynuyorsunuz? **(Birden çok seçeneği işaretleyebilirsiniz)**
 a) Fifa
 b) PES
 c) NBA
 d) Football Manager
 e) NFS (Need For Speed)
 f) Hard Truck

7. Son zamanlarda Haftada ortalama kaç saat çevrim içi (online bilgisayar, play station, akıllı telefon, vb) oyun oynuyorsunuz?
 a) Hiç oynamıyorum
 b) 1 saatten az
 c) 1-7 saat arası
 d) 8-14 saat arası
 e) 15 saatten fazla

Eğer 7. soruya cevabınız “Hiç oynamıyorum” ise bu çalışmada sizin yanıtlanamaz istenen sorular bitmiştir. Araştırmaya katıldığınız için teşekkür ederiz.

BÖLÜM 2. ÇEVİRİMİÇİ OYUN DENEYİMİ

8. Kaç yıldır çevrim içi oyunları oynuyorsunuz?
 a) 1 yıldan az
 b) 1-2 yıl
 c) 2-3 yıl
 d) 3-4 yıl
 e) 4-5 yıl
 f) 5 yıldan fazla
9. Çevrim içi oyunları hangi Masa Üstüde oynarsınız? **(Birden çok seçeneği işaretleyebilirsiniz)**
 a) bilgisayar
 b) Playstation
 c) ceptelefonu
 d) Ipad
 e) Diğer
- g) F1 formula
 h) Wos Across America
 i) Call Of Duty
 j) Counter Strike
 k) Battlefield
 l) Wolf Team

- m) GTA
- n) Tavl
- o) Capitalism
- p) Okey
- q) Satranç
- r) MS Flight Simulator
- s) Silent Hunter
- t) R-Factor
- u) Simcity
- v) Age of Empires
- w) Diablo
- x) Oblivion
- y) Gate2
- z) Medieval Total War
- aa) Strong Hold
- bb) Lord of the rings
- cc) S2
- dd) Shaiya
- ee) World of Warcraft
- ff) Guild Wars
- gg) Dota
- hh) Minecraft
- ii) World of tanks
- jj) İstanbul Kıyamet Vakti
- kk) Silkroad
- ll) AION
- mm) Diablo
- nn) League of Legends
- oo) Allods Online
- pp) Cabal Online
- qq) Cengizhan
- rr) Karahan Online
- ss) Metin 2
- tt) Lineage
- uu) Knight Online
- vv) Farmville
- ww) Diomand Dash
- xx) Mafia Wars
- yy) Sims Social
- zz) Çanak okey
- aaa) Diğer
- bbb) Diğer.....
11. Hangi oyunu oynayacağınızı nasıl belirliyorsunuz? **(Birden çok seçeneği işaretleyebilirsiniz)**
- a) Arkadaş tavsiyesine göre
- b) Oyun dergisi/ forumlarındaki tavsiyelere göre
- c) Oyunun boyutuna göre
- d) Oyunu Kaç kişinin oynadığına göre
- e) Diğer.....
12. Oyunlardaki en büyük şikayetiniz nelerdir? **(Birden çok seçeneği işaretleyebilirsiniz)**
- a) Küfür edilmesi
- b) Sanal eşyaların (İtemin) çalınması
- c) Oyun karakterimin (Charın) Çalınması (hacklenmesi)
- d) Diğer.....
13. Oyunda aşağı yukarı kaç kişi ile tanışmışsınızdır ?
- a) Hiç kimseyle tanışmadım
- b) 1-5 kişi ile tanıştım
- c) 6-10 kişi ile tanıştım
- d) 11-15 kişi ile tanıştım
- e) 16 ve daha çok kişi ile tanıştım
14. Oyunda iletişimi en çok hangi araçlarla sağlıyorsunuz? **(Birden çok seçeneği işaretleyebilirsiniz)**
- a) Ventrilo client
- b) Team speak client
- c) Raidcall
- d) Msn
- e) Hiçbiri
15. Okul arkadaşlarınızla oyunlar hakkında konuşur musunuz?
- a) Evet konuşurum
- b) Hayır konuşmam
16. Oyunlar için hiç para harcadınız mı ?
- a) Harcadım
- b) Harcamadım
17. Eğer harcadıysanız Bugüne kadar ne kadar para harcamışsınızdır?
- a) 0-50 TL
- b) 50-100 TL
- c) 100-200 TL
- d) 200-500 TL
- e) 500 TL den fazla
18. Oyunlarda Hiç item aldınız mı ? (kılıç, silah vb)
- a) Aldım
- b) Almadım
19. İtem aldıysanız İtem alırken parayı nasıl ödediniz?
- a) Kredi kartı
- b) Paypal
- c) Kontür
- d) İnternet cafeden nakit para ile
- e) Diğer.....
20. Hiç item ya da karakter sattınız mı ?
- a) Sattım
- b) Satmadım
21. Oyuna yatırdığım paralardan dolayı pişmanlık yaşadığınız oldu mu ?
- a) Oldu
- b) Olmadı
22. Oyuna (500 tl ve üzeri) büyük paralar yatıran arkadaşlarınız oldu mu?
- a) Oldu
- b) Olmadı
23. Oyun partilerine katılır mısınız ?
- a) Evet
- b) Hayır
24. Oyunda bir oyun grubuna/birliğine / ittifakına (klana) üye misiniz ?
- a) Üyeyim
- b) Üye değilim
- c) Daha önce üyeydim.şimdi değilim

25. Klan içinde Yeni arkadaşlar edindiniz mi?
 a) Edindim
 b) Edinmedim
26. Klan arkadaşlarınızla gerçek yaşamda da görüşür müsün ?
 a) Görüşürüm
 b) Görüşmem
27. Her oturumda ortalama kaç saat oynarsınız?
 a) 0-1 saat
 b) 1-2 saat
 c) 2-3 saat
 d) 4-5 saat
 e) 5 saatten fazla
28. Hangi saatlerde daha çok oyun oynarsınız?
 a) Sabah
 b) Öğleden sonra
 c) Akşam
 d) Gece
29. Çevrim içi oyunları daha çok hangi günlerde oynarsınız ?
 a) Hafta içi
 b) Hafta sonu
30. Oyuna başladığında süreyi kontrol etmekte sorunlar yaşadığınız oluyor mu ?
 a) Oluyor
 b) Olmuyor
 c) Bazen oluyor
31. Oyun forumlarına üyeliğiniz var mı ?
 a) Var
 b) Yok
32. Oyun içi hazırlanan videoları izler misiniz ?
 a) Evet
 b) Hayır
42. Çevrim içi oyunları oynama konusunda anne-babanızın yaklaşımı nasıldır?
 a) Hiç çevrim içi oyun oynamamı istemiyorlar
 b) Bazı oyunlara izin vermiyorlar.
 c) Paralı oyunlara izin vermiyorlar.
 d) Süre kısıtlaması uyguluyorlar.
 e) Derslerim bittikten sonra oynamama izin veriyorlar.
 f) Sürekli olarak oynamamı istemiyorlar
 g) Bir şey demiyorlar
 h) Bazen kızıyorlar
43. Aileniz oyuna girmenizi engellemeye çalışıyor mu ?
 a) Evet
 b) Hayır
44. Eğer engelliyorsa Aileniz oyuna girmenizi engellemek için hangi yöntemlere baş vurur ?
 a) Klavyeyi, mouse'u saklıyor
 b) İnterneti kapatıyor
 c) Bilgisayarı/Cep telefonumu/ oyun konsolunu elimden alıyor
 d) İnternet kafeye gitmemi engelliyor
45. Ailenizde başka çevrim içi (online) oyun oynayan var mı ? varsa kimler ?
 a) Yok
 b) Annem
 c) Babam
 d) Kardeşim/ağabeyim
33. Oyun içi hiç video hazırladınız mı ?
 a) Evet
 b) Hayır
34. Oyun karakteriniz (char) hiç çalındı mı ? (hack)
 a) Evet
 b) Hayır
35. Oyunda hiç yasaklı oldunuz mu (banlandınız mı) ?
 a) Evet
 b) Hayır
36. Oyunda hile vb illegal yollara bulaştınız mı?
 a) Evet
 b) Hayır
37. Oyundaki karakterinin başkaları tarafından çalınmaması için (Hacklenmemek için) önlem alırmısınız ?
 a) Evet
 b) Hayır
38. Bildiğiniz hack yöntemleri var mı ?
 a) Var
 b) Yok
39. Oyun esnasında Kişisel mesajlaşmayı (pm inizi Personel message-) açık tutar mısınız ?
 a) Evet
 b) Hayır
40. Aileniz çevrim içi (online) oyun oynadığını biliyor mu ?
 a) Biliyor
 b) Bilmiyor
41. Aileniz çevrim içi (online) oyunları çok fazla oynadığınızı düşünüyor mu?
 a) Evet
 b) Hayır

EK B

ÇEVİRİMİÇİ (ONLINE) OYUN MOTİVASYONU ÖLÇEĞİ

Aşağıdaki ifadeleri okuyarak, size uygunluk derecesine göre her ifadenin karşısında bulunan seçeneklerden yalnızca birinin içine **X** koyarak içtenlikle cevaplayınız.

	Oyun oynama sebeplerim:	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu zaman	Her zaman
1.	Oyunu güç elde etmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Oyunu ödül elde etmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Oyunu itibar/saygı görmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Oyunu en yüksek puanları elde etmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Oyunu sanal eşyalara sahip olmak için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Oyunu rekor kırmak için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Oyunu başarı elde etmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Oyunu en yüksek seviyeye ulaşmak için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Oyunu prestij elde etmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	Oyunu popüler olmak için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.	Oyunu herkesle eşit olabildiğim için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.	Oyunu gerçek yaşamda tanışamayacağım kişilerle tanışabildiğim için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.	Oyunu kuralların herkes için aynı olduğu için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.	Oyunu sosyal ilişkilerimi geliştirebilmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	Oyunu yeni arkadaşlar edinmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.	Oyunu diğer oyuncularla sürekli olarak ilişki kurabilmem için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	Oyunu gerçek yaşamda göremediğim arkadaşlarla buluşabilmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	Oyunu bir gruba ait hissetmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.	Oyunu herkes birbirine yardım ettiği için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	Oyunu başkalarıyla yarışabilmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21.	Oyunu benden büyüklerle rekabet edebilmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22.	Oyunu başka şehirlerdeki/ülkelerdeki oyuncularla yarışabilmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.	Oyunu kendi seçimlerimi yapabildiğim için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24.	Oyunu kontrolün benim elimde olduğu için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25.	Oyunu istediğim kararları verebildiğim için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Oyun oynama sebeplerim:		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu zaman	Her zaman
26.	Oyunu yaptıklarımla ilgili sürekli geri bildirim alabildiğim için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27.	Oyunda doğru ya da yanlış yaptığımı hemen görebildiğim için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28.	Oyunu ödülleri hızla ve zamanında elde edebildiğim için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29.	Oyunu gerçek yaşamda yapamayacağım şeyleri yapabilme imkanı bulduğum için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30.	Oyunu gerçekte var olmayan yerleri keşfetmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31.	Oyunu yeni ortamlarda özgürce gezinmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32.	Oyunu günlük sıkıntılardan uzaklaşmak için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33.	Oyunu sorunlarımı düşünmemek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
34.	Oyunu sıkıldığımda zaman geçirmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35.	Oyunu evde /okuldaki dertlerimi unutmak için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36.	Oyunu kafamı dağıtmak için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37.	Oyunu kolayca vakit geçirmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38.	Oyunu günlük stresimi atmak için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.	Oyunu günlük yaşamdaki monotonluktan kurtulmak için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40.	Oyunu rahatlamak için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
41.	Oyunu dinlenmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
42.	Oyunu eğlenmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
43.	Oyunu merak duygumun sürekli tatmin etmek için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
44.	Oyunu oyundaki kişileri etkilemek için oynuyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
45.	Oyunu oyundaki kişileri yönetmek için oynuyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
46.	Oyunu ders başarıma katkı sağladı için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
47.	Oyunu yabancı dilimi geliştirdiği için oynuyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
48.	Oyunu muhakeme becerimi geliştirmek için oynuyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
49.	Oyunu el-göz koordinasyonumu geliştirdiği için oynuyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EK C

ROSENBERG BENLİK SAYGISI ÖLÇEĞİ (RBSÖ)

Aşağıdaki ifadeleri okuyarak, size uygunluk derecesine göre her ifadenin karşısında bulunan seçeneklerden yalnızca birinin içine **X** koyarak içtenlikle cevaplayınız.

		Çok Yanlış	Yanlış	Doğru	Çok Doğru
1.	Kendimi en az diğer insanlar kadar değerli buluyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Bazı olumlu özelliklerim olduğunu düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Genelde kendimi başarısız bir kişi olarak görme eğilimindeyim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Ben de diğer insanların bir çoğunun yapabildiği kadar bir şeyler yapabilirim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Kendimde gurur duyacak fazla bir şey bulamıyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Kendime karşı olumlu bir tutum içindeyim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Genel olarak kendimden memnunum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Kendime karşı daha fazla saygı duyabilmeyi isterdim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Bazen kesinlikle kendimin bir işe yaramadığımı düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	Bazen kendimin hiç de yeterli bir insan olmadığını düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EK D

ROTTER KONTROL ODAĞI ÖLÇEĞİ

Aşağıdaki ifadeleri okuyarak, size görüşünüze uygunluk derecesine göre her ifadenin karşısında bulunan a) ve b) seçeneklerinden yalnızca birinin içine **X** koyarak içtenlikle cevaplayınız.

1	<input type="checkbox"/> a)	Ana babaları çok fazla cezalandırdıkları için çocuklar çok problemlili oluyor.
	<input type="checkbox"/> b)	Günümüz çocuklarının çoğunun problemi, ana-babaları tarafından aşırı serbest bırakılmalarıdır.
2	<input type="checkbox"/> a)	İnsanların yaşamındaki mutsuzlukların çoğu biraz da şanssızlıklarına bağlıdır.
	<input type="checkbox"/> b)	insanların talihsizlikleri yaptıkları hataların sonucudur.
3	<input type="checkbox"/> a)	Savaşların başlıca nedenlerinden biri, halkın siyasetle yeterince ilgilenmemesidir.
	<input type="checkbox"/> b)	insanlar savaşı önlemek için ne kadar çaba harcarsa harcarsın, her zaman savaş olacaktır.
4	<input type="checkbox"/> a)	İnsanlar bu dünyada hak ettikleri saygıyı er geç görürler.
	<input type="checkbox"/> b)	insan ne kadar çabalarsa çabalasın ne yazık ki değeri genellikle anlaşılmaz.
5	<input type="checkbox"/> a)	öğretmenlerin ergenlere haksızlık yaptığı fikri saçmadır.
	<input type="checkbox"/> b)	ergenlerin çoğu, notların tesadüfi olaylardan etkilendiğini fark etmez.
6	<input type="checkbox"/> a)	Koşullar uygun değilse insan başarılı bir lider olamaz.
	<input type="checkbox"/> b)	Lider olamayan yetenekli insanlar, fırsatları değerlendirememiş kişilerdir.
7	<input type="checkbox"/> a)	Ne kadar uğraşsanız da bazı insanlar sizden hoşlanmazlar.
	<input type="checkbox"/> b)	Kendilerini başkalarına sevdiremeyen kişiler, başkalarıyla nasıl geçinileceğini bilmeyenlerdir.
8	<input type="checkbox"/> a)	İnsanın kişiliğinin belirlenmesinden en önemli rolü kalıtım oynar.
	<input type="checkbox"/> b)	İnsanların nasıl biri olacaklarını kendi hayat tecrübeleri belirler.
9	<input type="checkbox"/> a)	Bir şey olacaksa eninde sonunda olduğuna sık sık tanık olmuşumdur
	<input type="checkbox"/> b)	Ne yapacağıma kesin karar vermek kadere güvenmemekten daima daha iyidir.
10	<input type="checkbox"/> a)	iyi hazırlanmış bir öğrenci için, adil olmayan bir sınav hemen hemen söz konusu olamaz
	<input type="checkbox"/> b)	Sınav sorulan derste işlenenle çoğu kez o kadar ilişkisiz oluyor ki çalışmanın anlamı kalmıyor.
11	<input type="checkbox"/> a)	Başarılı olmak çok çalışmaya bağlıdır; şansın bunda ya hiç ya da çok küçük payı vardır.
	<input type="checkbox"/> b)	İyi bir iş bulmak, temelde, doğru zamanda doğru yerde bulunmaya bağlıdır.
12	<input type="checkbox"/> a)	Hükümetin kararlarında sade vatandaş da etkili olabilir.
	<input type="checkbox"/> b)	Bu dünya güç sahibi birkaç kişi tarafından yönetilmektedir. Ve sade vatandaşın bu konuda yapabileceği fazla bir şey yoktur.
13	<input type="checkbox"/> a)	Yaptığım planları yürütebileceğimden hemen hemen eminimdir.
	<input type="checkbox"/> b)	Çok uzun vadeli planlar yapmak her zaman akıllıca olmayabilir, çünkü bir çok şey zaten iyi yada kötü şansa bağlıdır.
14	<input type="checkbox"/> a)	Hiçbir yönü iyi olmayan insanlar vardır.
	<input type="checkbox"/> b)	Herkesin iyi bir tarafı vardır.
15	<input type="checkbox"/> a)	Benim açımдан istediğimi elde etmenin talihle bir ilgisi yoktur.
	<input type="checkbox"/> b)	Çoğu durumda, yazı tura atarak da isabetli kararlar verebiliriz.
16	<input type="checkbox"/> a)	Kimin patron olacağı genellikle, doğru yerde ilk önce bulunma şansına kimin sahip olduğuna bağlıdır.
	<input type="checkbox"/> b)	insanlara doğru şeyi yaptırmak bir yetenek işidir; şansın bunda payı ya hiç yoktur yada çok azdır.
17	<input type="checkbox"/> a)	Dünya meseleleri söz konusu olduğunda çoğumuz, anlayamadığımız ve kontrol edemediğimiz güçlerin kurbanıyız.
	<input type="checkbox"/> b)	insanlar, siyasal ve sosyal konularda aktif rol alarak dünya olaylarını kontrol edebilirler.

18	<input type="checkbox"/> a)	Birçok insan, rastlantıların yaşamlarını ne derece etkilediğinin farkında değildir.
	<input type="checkbox"/> b)	Aslında “şans” diye bir şey yoktur.
19	<input type="checkbox"/> a)	insan, hatalarını kabul edebilmelidir.
	<input type="checkbox"/> b)	Genelde en iyisi insanın hatalarını örtbas etmesidir.
20	<input type="checkbox"/> a)	Bir insanın sizden gerçekten hoşlanıp hoşlanmadığını bilmek zordur
	<input type="checkbox"/> b)	Kaç arkadaşınızın olduğu, ne kadar iyi olduğuna bağlıdır.
21	<input type="checkbox"/> a)	Uzun vadede yaşamımızdaki kötü şeyler, işi şeylerle dengelenir.
	<input type="checkbox"/> b)	Çoğu talihsizlikler yetenek eksikliğinin, ihmalin, tembelliğin ya da her üçünün birden sonucudur.
22	<input type="checkbox"/> a)	Yeterli çabayla siyasal yolsuzlukları ortadan kaldırabiliriz.
	<input type="checkbox"/> b)	Siyasetçilerin kapalı kapılar ardında yaptıkları üzerinde halkın fazla bir kontrolü yoktur
23	<input type="checkbox"/> a)	Öğretmenlerin verdikleri notları nasıl belirlediklerini bazen anlamıyorum.
	<input type="checkbox"/> b)	Aldığım notlarla çalışma derecem arasında doğrudan bir bağlantı vardır.
24	<input type="checkbox"/> a)	iyi bir lider, ne yapacaklarına halkın bizzat karar vermesini bekler.
	<input type="checkbox"/> b)	İyi bir lider herkesin görevinin ne olduğunu bizzat belirler.
25	<input type="checkbox"/> a)	Çoğu kez başıma gelenler üzerinde çok az etkiye sahip olduğumu hissederim
	<input type="checkbox"/> b)	Şans ya da talihin yaşamında önemli bir rol oynadığına inanmam.
26	<input type="checkbox"/> a)	insanlar arkadaşça olmaya çalışmadıkları için yalnızdırlar.
	<input type="checkbox"/> b)	İnsanları memnun etmek için çok fazla çabalamanın yararı yoktur, sizden hoşlanırsa hoşlanırlar.
27	<input type="checkbox"/> a)	Okullarda atletizme gereğinden fazla önem veriliyor.
	<input type="checkbox"/> b)	Takım sporları kişiliğin oluşumu için mükemmel bir yoldur.
28	<input type="checkbox"/> a)	Başıma ne gelmişse kendi yaptıklarımdandır.
	<input type="checkbox"/> b)	Yaşamımın alacağı yön üzerinde bazen yeterince kontrolümün olmadığını hissediyorum.
29	<input type="checkbox"/> a)	Siyasetçilerin neden öyle davrandıklarını çoğu kez anlamıyorum.
	<input type="checkbox"/> b)	Yerel ve ulusal düzeydeki kötü idareden uzun vadede halk sorumludur

E K E

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU

Merhaba benim adım Ferahim YEŞİLYURT. İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitimde Psikolojik Hizmetler Doktora Programı Öğrencisiyim. Ergenlerin Çevrim içi Oyunlardaki Deneyim ve Oyuna İlişkin Tutumlarının yönelik bir araştırma yapmaktayım. Bu doğrultuda çevrim içi oyunlar hakkında araştırmaya gönüllü olarak destek vermek isteyen ergenlerle görüşmeler yapmayı planlıyorum. Katkılarınız için teşekkür ederim.

Görüşme sürecinde bana söylemiş olduklarınız ve adınız gizli kalacaktır. Bu bilgileri araştırmacılar dışında herhangi biri görmeyecektir.

- Oyun

1. Bilgisayar oyunları ile nasıl tanıştın?
2. Oyunlarda en çok neler hoşuna gidiyor?
3. Oyunlarda hoşuna gitmeyen neler var?
4. Hangi oyunu oynayacağını nasıl belirliyorsun?
5. Oyun ile ilgili gerekli bilgileri nasıl öğreniyorsunuz?
6. Ne kadar süre ile oyun oynarsın? Oyuna başladığında süreyi kontrol etmekte sorunlar yaşadığın oluyor mu?

- Maddi ilişkiler

7. Oyunlarda maddi ilişkiler nasıldır?
8. Bugüne kadar ne kadar para harcamışsındır?
9. Hiç item aldın mı ?
10. İtem alırken parayı nasıl ödedin?
11. Oyuna yatırdığın paralardan dolayı pişmanlık yaşadığın oldu mu ?
12. Oyuna büyük paralar yatıran arkadaşların oldu mu?

- Sosyal ilişkiler

13. Gerçek yaşamda kaç arkadaşın var. Gerçek yaşamdaki arkadaşlarınla ilişkilerin nasıl ?
14. Okul arkadaşlarıyla oyunlar hakkında konuşur musunuz? Neler konuşursunuz?
15. Oyunda iletişimi hangi araçlarla sağlıyorsun?
16. Oyunda bir klan üye misin?
17. Klan içi ilişkiler nasıldır?
18. Yeni arkadaşlar edindin mi?
19. Klan arkadaşlarıyla gerçek yaşamda da görüşür müsün ?
 - Aile
20. Ailen online oyun oynadığını biliyor mu ?
21. Ailen online oyun oynamana ne diyor ? Nasıl tepkiler veriyor?
 - Şiddet ve Bağımlılık
22. Oyun ve şiddet konusunda neler düşünüyorsun?
23. Oyun ve bağımlılık konusunda neler düşünüyorsun?

ÖZGEÇMİŞ

Ad – Soyad: Ferahim Yeşilyurt

Doğum Tarihi: 26.01.1974

Çalıştığı Kurumlar:

International Hospital İstanbul

İDA Psikiyatri&Psikoterapi Merkezi

Performans Psikiyatri Merkezi

Algı Psikiyatri Merkezi

Panik Atak Dostları Derneği

Omurilik Felçlileri Derneği

Bakırköy Belediyesi Afet Koordinasyon Merkezi

Yayınlar

Oks ve Öss de Sınav Kaygısı ve Baş etme Yolları (Remzi Kitabevi,2007)

Doktora

2010- 2014 İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, “Ergenlerin Çevrim İçi Oyunlardaki Deneyimleri ve Oyunlara İlişkin Tutumlarının İncelenmesi ”

Danışman: Prof. Dr. İrfan ERDOĞAN

Yüksek Lisans

2002–2003 İstanbul Ticaret Üniversitesi Uygulamalı Psikoloji / Yüksek Düzeyde Sınav Kaygısı Yaşayan Ergenlerin Ders Çalışma Alışkanlıklarının İncelenmesi’

Danışman: Prof. Dr. İlkay Kasatura

Lisans

1992-1996 İstanbul Üniversitesi/Edebiyat Fakültesi /Eğitim Bilimleri Bölümü